PACK 4 JUEGOS IMPERIVM ANTHOLOGY ¡GRATIS!

¡DISFRUTA LA MEJOR SAGA DE ESTRATEGIA EN PC!

4 JUEGOS Y ACCESO A LA BETA DE STEAM

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 300 AGOSTO / SEPTIEMBRE
POR SÓLO 3,99 €

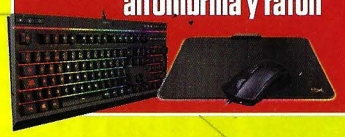
REPORTAJE

Star Wars Squadrons

¡SENTIRÁS TODO EL PODER DE LA FUERZA!

CONCURSO HYPERX

Te regala 1 pack de teclado, alfombrilla y ratón



PREVIEWS

IRON HARVEST
FAR CRY 6
GHOSTWIRE TOKYO

REVIEWS

DEATH STRANDING
SKELATTACK

AÑO XXXVI
Número 300
8 424094 820313 00300
PVP. CANARIAS 4,14€

CYBERPUNK 2077

¡Prepara tu PC para el juego que cambiará el futuro!

REPORTAJE

FX 20 años de juegos y sagas en PC

REPASAMOS LA HISTORIA DE LA MÍTICA COMPAÑÍA ESPAÑOLA

REPORTAJE

Las novedades gaming de Windows 10

EXPRIME AL MÁXIMO TU SISTEMA OPERATIVO

CORSAIR

/CORSAIRSPAIN

SINFONÍA DE COLOR A TU ALREDEDOR

iCUE LT100

Torres de iluminación inteligentes

Amplíe la iluminación RGB de su PC con el kit de inicio de torres de iluminación inteligente CORSAIR iCUE LT100 para iluminar la estancia con una iluminación ambiente difusa proveniente de 92 LED RGB que se sincronizan con el ordenador, los juegos y el contenido multimedia.

- > Iluminación ambiental RGB inmersiva para tu escritorio
- > Sincroniza la iluminación con tus juegos y el contenido digital
- > 11 efectos de iluminación preestablecidos con botón
- > Compatible con el ecosistema de iluminación inteligente de iCUE

iCUE A CORSAIR INTERFACE

DESCÚBRELOS EN CORSAIR.COM

EL FUTURO DE LOS JUEGOS

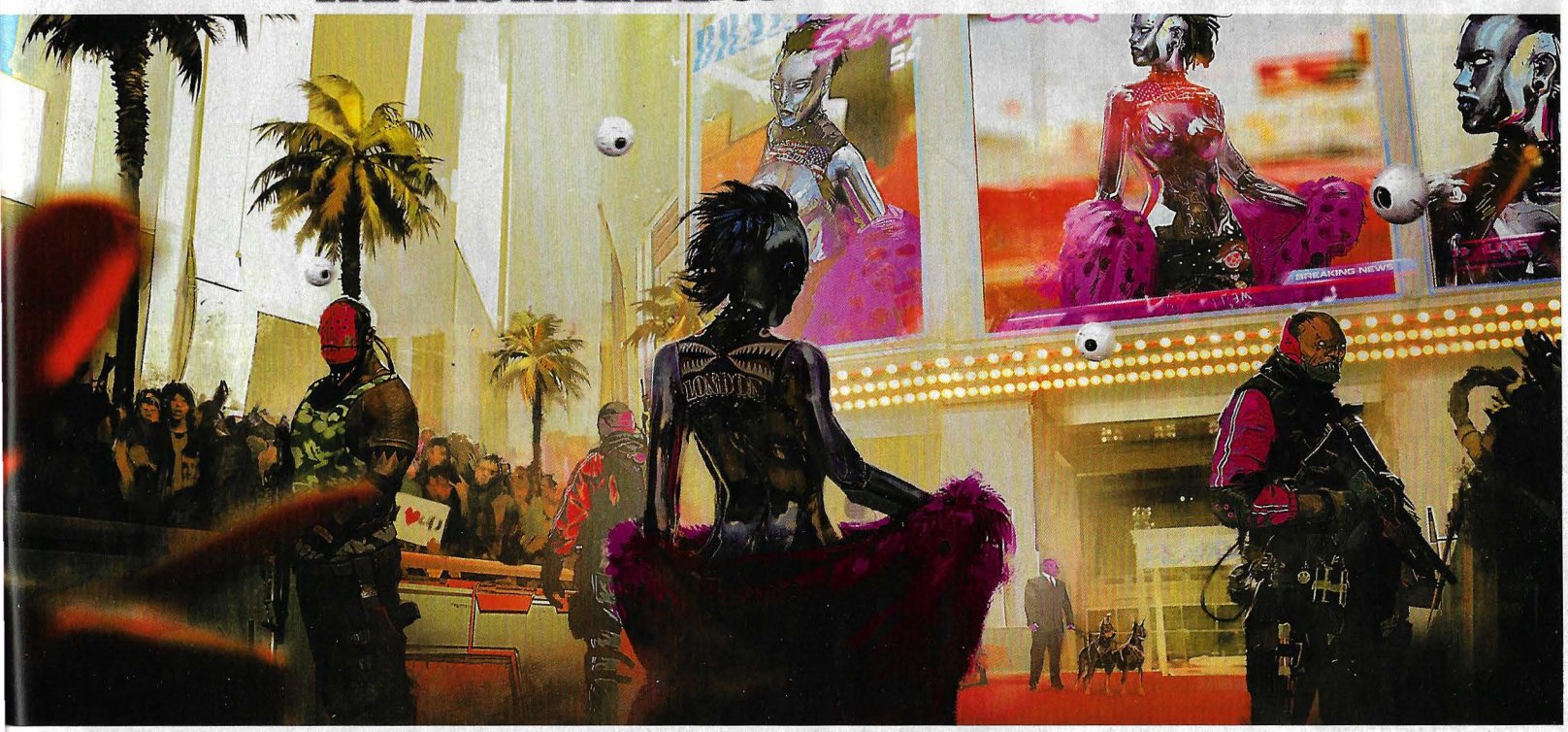
Francisco Delgado
Director

El calor aprieta; la pandemia sigue activa; el futuro es incierto. Sin embargo, los juegos siguen ahí. Todo puede aguantarse con nuestro PC, si ponemos algo de nuestra parte; porque nosotros podemos decidir nuestro destino, al menos en el terreno virtual, claro. Es lo que demuestra el juego que ocupa la portada de este mes: el deseadísimo «Cyberpunk 2077». El futuro que nos muestra el juego de CD Projekt RED es estremecedor, terrorífico, perturbador, pero, al mismo tiempo, es algo tan fascinante que cada vez que el estudio desvela nuevos datos, nuevas imágenes, nuevos vídeos, no podemos evitar sentir cómo –pese al calor– se nos ponen los pelos como escarpias. Solo quedan poco más de tres meses –se pasarán volando, ya lo verás– para poder patear las calles de Night City, infiltrarnos en las oficinas de Arasaka o ir a visitar a Judy Álvarez junto a Jackie; quién sabe si tal vez dar una vuelta en coche junto a Johnny Silverhand. ¡Es imposible no desear ver cuanto antes el distópico futuro de «Cyberpunk 2077»! Lo que ocurre es que, como decía, faltan unos cuantos meses y, hasta entonces, habrá que aguantar el calor, que aprieta cada vez más, y esperar a ver si la pandemia nos da una tregua –aunque sea pequeña–. Falte lo que falte, y teniendo en cuenta que tienes en tus manos el número de verano de Micromanía –¡el número 300, por cierto!–, disfruta las próximas semanas con sus contenidos. Intenta aguantar hasta que llegue noviembre y empieza a hacerlo leyendo el reportaje dedicado a los 20 años de FX Interactive, al nuevo y espectacular «Star Wars Squadrons» o a las novedades gaming de Windows 10. No me cabe duda de que todo se hará más llevadero. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es



STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
En Bobina

Impresión:
Litofinter

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
7/2020
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Project Cars 3
8 Tendencias
10 Calendario
12 Opinión
13 Lenguas de trapo

14 REPORTAJES
14 Cyberpunk 2077
26 20 Aniversario de FX Interactive
48 Novedades gaming de Win10
78 Star Wars Squadrons

18 PREVIEWS
18 Iron Harvest
20 Mafia Definitive Edition
22 Far Cry 6
Offside Legends
Transformers Battlegrounds
Resident Evil Village
23 Ghostwire Tokyo
Twin Mirror
XIII
DiRT 5

24 EL BUZÓN

34 ZONA MICROMANÍA
34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in Progress
37 Sigue Jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

40 ESPORTS
40 Actualidad eSports

42 RETROMANÍA
42 Hace 20 años
44 Hace 10 años
46 Retromanía Actualidad

52 TECNOMANÍAS
52 Gaming
54 Hardware
56 Guía de compras
58 Guía de equipos

60 JUEGO EN DESCARGA
60 Imperivm Anthology

62 REVIEWS
62 Death Stranding
64 Disintegration
66 West of Dead
68 Skelattack
70 Minecraft Dungeons
72 F1 2020

74 RÁNKING
74 Recomendados Micromanía

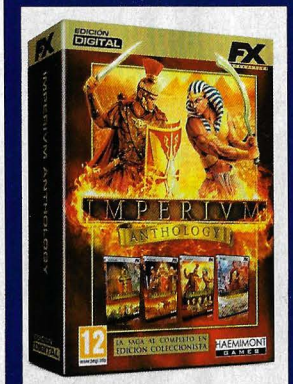
14 CYBERPUNK 2077
CD Projekt RED va desvelando más y más detalles y jugabilidad de su esperadísimo nuevo juego.

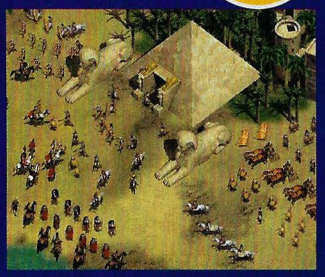
48 LAS NOVEDADES GAMING DE WINDOWS 10
La última actualización de Windows 10 nos ha traído un montón de novedades y personalización.

micromanía te regala

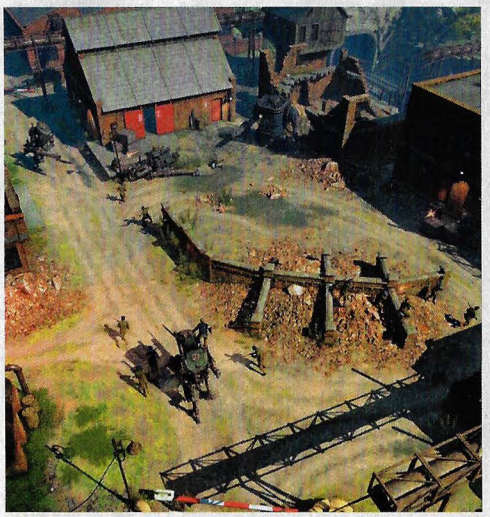
IMPERIVM ANTHOLOGY

JUEGO VALORADO EN 10€

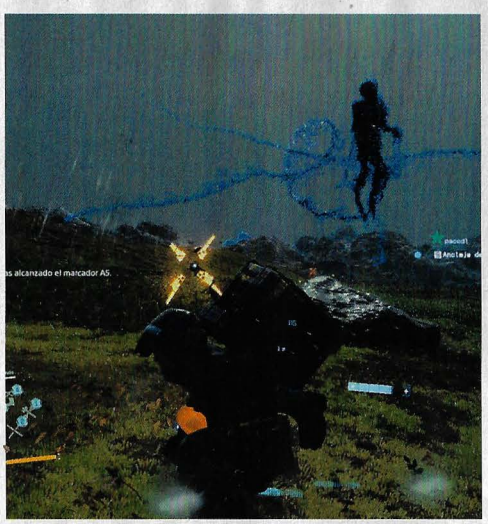




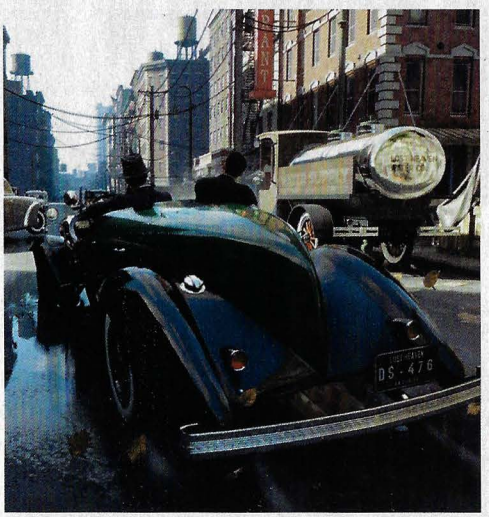
60 ¡CONQUISTA LA HISTORIA, GENERAL!
Disfruta de la mejor estrategia histórica en un pack con cuatro juegos, que además te da acceso a la beta HD de Steam.



18 IRON HARVEST
La estrategia bélica histórica explota en un juego que nos ofrece una versión alternativa del mundo tras la Primera Guerra Mundial.



62 DEATH STRANDING
El nuevo juego de Hideo Kojima ya ha llegado al PC y te decimos si es todo lo que esperabas, y las claves de su diseño y jugabilidad.



20 MAFIA: EDICIÓN DEFINITIVA
Han pasado casi 20 años desde el estreno de «Mafia», y 2K anuncia su regreso en un "remake" que renueva y amplía la aventura original.

78 STAR WARS SQUADRONS
El universo Star Wars regresa al PC con algunas de las escenas más memorables de sus combates espaciales, que ahora protagonizaremos.

ÍNDICE POR JUEGOS

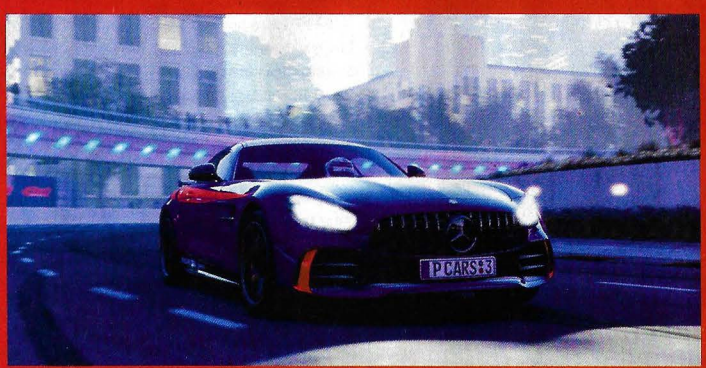
1971 Project Helios ... Coleccionismo 39
A Total War Saga: Troy ... Calendario 10
Amnesia: The Dark Descent ... Sigue Jugando 37
ArmA III ... Sigue Jugando 37
Armored Warfare ... Free to Play 38
Baldur's Gate III ... Work in Progress 36
Battlefield V ... Sigue Jugando 37
Blobkin Blaster ... Realidad Virtual 35
Bunny Hop ... Panorama Indie 34
Captain Tsubasa: Rise of New... ... Calendario 10
Cyberpunk 2077 ... Reportaje 14
Cyberpunk 2077 ... Coleccionismo 39
Dawngate: The Revival Project ... Panorama Indie 34
Death Stranding ... Review 62
Desperados III ... Work in Progress 36
Destiny 2 ... Free to Play 38
Destiny 2: Más Allá de la Luz ... Coleccionismo 39
Destroy All Humans! ... Work in Progress 36
Detroit: Become Human ... Coleccionismo 39
DiRT 5 ... Preview 23
DiRT 5 ... Work in Progress 36
Disintegration ... Review 64
Djinni & Thaco: Trial by Spire ... Realidad Virtual 35
F1 2020 ... Review 72
Fallout 76 ... Sigue Jugando 37
Far Cry 6 ... Preview 22
For Honor ... Free to Play 38
Ghostwire Tokyo ... Preview 23
Hello Neighbor ... Sigue Jugando 37
Heroes of the Storm ... Free to Play 38
Horizon Zero Dawn Complete Ed. ... Calendario 10
Immortal Realms: Vampire Wars ... Calendario 10
Imperivm Anthology ... Juego en descarga 60
Iron Harvest ... Preview 18
Kingdoms of Amalur Re-Reckoning ... Calendario 10
Kingdoms of Amalur... ... Coleccionismo 39
Mafia Definitive Edition ... Preview 20
Metal: Hellsingers ... Work in Progress 36
Minecraft Dungeons ... Review 70
New World ... Calendario 10
No Straight Roads ... Calendario 10
Offside Legends ... Preview 22
Ohshape ... Realidad Virtual 35
Onirike ... Work in Progress 36
PGA Tour 2K21 ... Calendario 10
Port Royale 4 ... Work in Progress 36
Project Cars 3 ... Primeras Imágenes 6
Project Cars 3 ... Calendario 10
Railway Empire Complete Edition ... Calendario 10
Red Solstice 2: Survivors, The ... Panorama Indie 34
Relicta ... Calendario 10
Resident Evil Village ... Preview 22
Road to Guangdong ... Calendario 10
Saint Kotar: The Yellow Mask ... Panorama Indie 34
Serious Sam 4: Planet Badass ... Calendario 10
Shop Titans ... Free to Play 38
Skelattack ... Review 68
StarCraft II ... eSports 41
Star Wars Squadrons ... Realidad Virtual 35
Star Wars Squadrons ... Reportaje 78
Total Annihilation: Kingdoms ... Sigue Jugando 37
Transformers Battlegrounds ... Preview 22
Twin Mirror ... Preview 23
Valorant ... eSports 40
VRKShop ... Realidad Virtual 35
War Thunder ... Free to Play 38
Warhammer 40K: Aeronautica... ... Free to Play 38
Wasteland 3 ... Calendario 10
Wasteland 3 ... Work in Progress 36
West of Dead ... Review 66
Winbound: Brave the Storm ... Calendario 10
Witcher 3, The ... Sigue Jugando 37
XIII ... Preview 23

PROJECT CARS 3

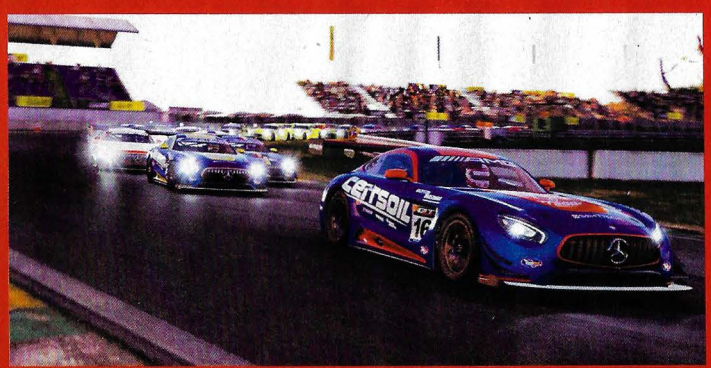
¡La competición arranca este verano!

VELOCIDAD ■ **28 DE AGOSTO DE 2020** ■ **SLIGHTLY MAD STUDIOS/CODEMASTERS**

La velocidad corre por tus venas igual que por la saga «Project Cars». Y el próximo mes de agosto ya podrás volver a disfrutarla con una nueva entrega que ofrecerá más opciones, competición, vehículos y circuitos, al tiempo que una mayor jugabiidad y accesibilidad para jugadores de todos los niveles de experiencia. Slightly Mad Studios nos llevará a recorrer el mundo, desde China a Cuba, con nuevas mecánicas que equilibrarán el control, la competición multijugador, nos permitirán personalizar nuestros vehículos y ofrecerá un nuevo sistema de progresión, para que nos convirtamos en auténticas leyendas de la velocidad.



¡CORRERÁS POR TODO EL MUNDO! Más de 200 coches de varias disciplinas, cerca de 60 escenarios en todo el mundo, circuitos, ciudades, entornos naturales...



¡COMPITE CONTRA TODOS! El nuevo multijugador buscará un mejor equilibrio, emparejándonos con pilotos de habilidad y nivel semejantes.

DESARROLLA TU CARRERA PROFESIONAL AL VOLANTE, COMO NUNCA EN LA SAGA. Para a convertirte en una leyenda de la competición al volante, con la nueva entrega que llegará en agosto.

AHORA PODRÁS TENER UN COCHE ÚNICO... ¡A TU GUSTO! La personalización será una de las grandes novedades de «Project Cars 3», que afectarán no solo a tu vehículo, sino también al mismo piloto.

¡DISFRUTA DE LA VELOCIDAD MÁS REALISTA Y ACCESIBLE! «Project Cars 3» buscará el mejor equilibrio entre el realismo de la simulación y la jugabilidad accesible, mejorando el diseño del control, para hacerlo incluso realista con un mando, y mejoras en la sensación de progresión, con recompensas por nuestra habilidad.

MICROSOFT DESCONCIERTA CON SU ESTRATEGIA EN VIDEOJUEGOS

El abandono y cierre de Mixer ha sido tan repentino que usuarios y productores apenas han podido reaccionar. La solución pasa por migrar a Facebook Gaming con algunas facilidades. Aunque hay quien ha preferido volver a Twitch con Amazon o irse a YouTube Gaming. Asoma una estrategia errática de los de Redmond en cuanto a videojuegos...

A veces, las buenas noticias no lo son tanto cuando vienen mal acompañadas. Hace poco, Microsoft comunicaba un dato a sus accionistas que nos daba la razón. Su división de juegos había alcanzado el récord histórico en volumen de negocio e ingresos... en PC. En cuanto a consolas, la inversión en la nueva generación se había llevado cualquier alegría por delante, a la espera de otro ciclo en el negocio. Pero, lo que había desconcertado a la mayoría era el paso atrás en uno de los caminos con mayor crecimiento a nivel mundial. Con el cierre de Mixer, los de Redmond se apartan del negocio de los directos por Internet. Es el cierre en falso de una plataforma comprada en 2014 como Beam.

Con mejor tiempo de respuesta que la competencia, la plataforma de Microsoft tardó poco en ofrecer un valor diferenciador. Pero, a pesar de añadir funciones únicas como compartir el mando con los espectadores, en estos seis años de vida ha tenido períodos de estancamiento. Eso sí, seguidos por momentos en los que se han añadido tantas opciones que daba vértigo.

La contratación de grandes estrellas no ha levantado el número de usuarios activos. Tampoco ha ayudado que los juegos de la casa tengan menos tirón del necesario para apoyar su propio servicio. El ejemplo de «Crackdown 3» sirve para ilustrar esta situación. Igual que «Sea of Thieves» que, con creadores fieles, no ha despertado el interés de suficientes espectadores. Otras plataformas como Twitch se han llevado los pesos pesados en cuanto a juegos como «Fortnite» o «League of Legends». Con lo que da la sensación de que Mixer quedó solo para campañas pagadas y unos pocos atrevidos que apostaron por ella.

Explicación oficial

Phil Spencer, jefe de todo lo relacionado con videojuegos en Microsoft, publicó un comunicado al mismo tiempo que el equipo

> **"El tiempo necesario para que creciera nuestra propia comunidad de emisiones en directo era desmedido"**
> **Phil Spencer**

NINJA ABANDONA A MICROSOFT

HACE MENOS DE UN AÑO QUE NINJA ANUNCIÓ un contrato en exclusiva para retransmitir en Mixer.

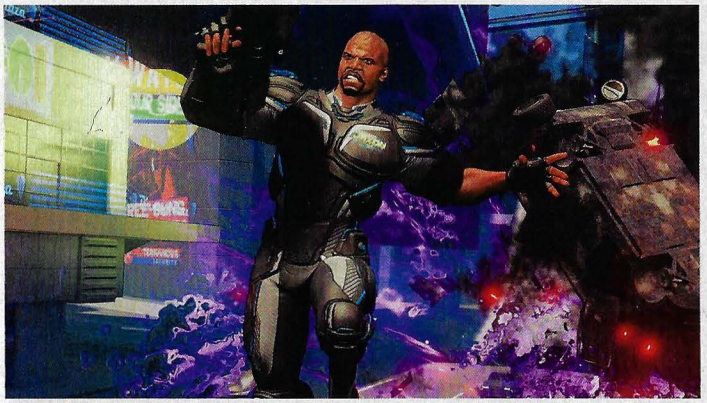
El golpe de efecto más notable en los seis años de Mixer no ha estado relacionado con sus posibilidades técnicas. Tampoco ha ido ligado a las consolas Xbox de Microsoft, con las que parecía ofrecer la combinación perfecta. La plataforma ganó fama y también usuarios gracias a un movimiento de marketing tan inesperado como el cierre del servicio.

El anuncio hace menos de un año de que Tyler "Ninja" Blevins empezaría a transmitir en exclusiva desde Mixer fue la bomba. Se estima que este movimiento le hizo embolsarse unos 30 millones de dólares al jugador. Pero la cifra de seguidores en Mixer de la estrella de Fortnite apenas superaba los tres millones, semanas antes del cierre.

La incapacidad de Mixer para reunir espectadores al ritmo millonario de otras plataformas es lo que ha llevado a su cierre.

También se habla de una migración importante de creadores importantes al contratar a Ninja. Ya que se acabaron otras campañas que había en marcha. Los comentarios tras la noticia del cese de Mixer tampoco han sido positivas por parte de quien había dado su confianza y recursos al servicio de Microsoft. Al margen de la recomendación oficial, que invita a pasarse a Facebook Gaming, la principal beneficiada parece Amazon con Twitch. Aunque en el caso de Ninja, este ha visto con mejores ojos Twitch y YouTube Gaming, como nuevo hogar para sus vídeos y contenido propios.

3.000 MILLONES DE USUARIOS
es a lo que aspira tener la industria de los videojuegos en 2023 y nada menos que 200.000 millones de dólares en ingresos, según la proyección elaborada por la consultora Newzoo.



FRACASOS A NIVEL DE ESPECTADORES EN DIRECTO COMO «CRACKDOWN 3» han ayudado poco a la popularidad de Mixer.

de Mixer. En él explicaba los motivos por los que se suspendía el servicio. El principal parece ser un nuevo giro en los planes de la compañía, donde la retransmisión de partidas online y la interacción con los usuarios deja sitio a otros focos. El principal, parece ser terminar los juegos en los que trabajan los 15 estudios actuales de Xbox Game Studios. Nombres como Turn10, 343 Industries, Obsidian o inXile trabajan para lanzar novedades de alta calidad con mayor frecuencia. Sobre todo, con una nueva generación de consolas a la vuelta de la esquina.

Pero hay otro foco importante para Microsoft: la nube. Con el llamado Project xCloud, que se compagina con Xbox Game Pass y promete llegar a los 2.000 millones de jugadores que Microsoft se ha puesto como objetivo. Para, en pocos años, subir hasta los 4.000.

La llegada de Satya Nadella como CEO de Microsoft ha alcanzado ya todos los rincones del gigante tecnológico. Con un cambio radical de postura frente a otras empresas. Algunas, como Adobe o Sony, que veían desde el punto de vista de la competencia. Estos, junto a Facebook y muchos otros, son ahora socios. Por lo que el cambio de rumbo puede no ser tan radical como inicialmente se ha visto por parte de los analistas.

Dejar de albergar un servicio global como Mixer, con el esfuerzo que supone su mantenimiento y mejora, es un ahorro. Los accionistas pueden verlo positivamente y así ha sido con una Microsoft disparada e imparable en Bolsa. Pero hay sustituto, con Facebook Gaming. Que no es Twitch en número de usuarios, pero tiene el potencial de una de las redes sociales más grandes del mundo. 700 millones de personas juegan un juego, miran alguna partida o interactúan con un grupo de Facebook Gaming cada día. Algo con lo que Mixer solo podía soñar.

Soluciones temporales

Tener Facebook como socio a la hora de transmitir partidas por Internet parece algo temporal. Phil Spencer habla de una sinergia futura entre lo que se ve y se juega. De la evolución de su Project xCloud. Precisamente, la idea que presenta es que no haya diferencia entre el momento en que vemos a alguien jugar y el de hacerlo nosotros mismos. Ya sea en un PC, consola, teléfono móvil o cualquier otro dispositivo.

Este futuro que presentan choca con nuestra idea de tener un PC potente para sacar lo mejor de los juegos. También con la idea de pagar por una consola al principio de generación, si sabemos que saldrá más barato pagar solo por los juegos y utilizar un hardware económico que ya tenemos.

No todo parece un despilfarro con Mixer, en el lado económico y tecnológico. Los avances en baja latencia para las transmisiones los aprovechan para Microsoft Teams. Así, los vídeos en esta plataforma tienen la inmediatez que se le pedía a un servicio así hace no muchos años. También la interactividad de Teams le debe bastante a la tecnología de Mixer.

El camino de Microsoft en los videojuegos para PC ha tenido muchos altibajos. Desde que empezamos a jugar en ventanas con Windows 95, hasta un Windows 10 que no termina de funcionar bien con juegos de la casa, como «Forza Horizon 4». Entre los intentos de implementar tiendas dentro del SO hasta los de universalizar el desarrollo de aplicaciones, vemos que siguen una estrategia de avance y retroceso. Algo que solo una compañía como Microsoft puede permitirse durante décadas. Pero que nos deja con la duda de si un día decidirán apearse de la producción de juegos y dedicarse solo a ofrecer una plataforma online para terceros.

PROJECT XCLOUD PUEDE SER LA GRAN APUESTA final de Microsoft en el mundo de los videojuegos, por encima incluso de las consolas Xbox.

TRASPASO A FACEBOOK GAMING

Dejar la plataforma Mixer supone un varapalo para quien apostara por esta plataforma. A nivel económico, era una fuente fija para productores contratados directamente por la agencia de Microsoft. También para quienes consiguieron rentabilizar su canal y herramientas. Pero no se ha perdido todo.

Microsoft llegó a un acuerdo para facilitar el cambio de plataforma. Los Partners han visto garantizada la misma posición en el programa equivalente de Facebook Gaming. Solo han tenido que conectar las cuentas. El mismo procedimiento se aplicó a quien obtuviera ingresos con las visualizaciones.

En cuanto a los usuarios se refiere, vincular las cuentas de Mixer y Facebook Gaming automatizó las suscripciones cuando esto fuera posible. Los objetos y gestos que compraran los seguidores antes del 22 de julio de 2020 dieron el doble de beneficios a los productores. Con lo que desde Microsoft invitaron a gastar cualquier recurso antes de la redirección entre servicios online.

De la misma forma, los ya ex usuarios que tuvieran suscripciones de pago recibieron obsequios en forma de crédito para la tienda Xbox, donde comprar juegos y complementos para PC o consola. En todo caso, adiós a Mixer.

FB.gg/Mixer

CON POCO TIEMPO PARA REACCIONAR, el traspaso de cuentas y usuarios entre Mixer y Facebook Live ha excluido a los rezagados.

EMPRESA	SERVICIO DE VÍDEO	SERVICIO DE JUEGO ONLINE
AMAZON	Twitch	Amazon Games
FACEBOOK	Facebook Gaming	Facebook Games
GOOGLE	YouTube Gaming	Stadia
MICROSOFT	Mixer	Project xCloud

¿QUIÉN ES QUIÉN en el top de la transmisión de videojuegos?

NOVEDADES DE AGOSTO

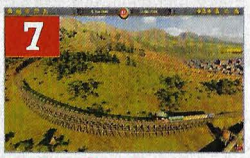
Un poco de todo para pasar el verano

Casi como por sorpresa, algunos títulos se hacen hueco este mes de agosto en nuestros ordenadores. Con grandes sagas que a más de uno le devolverá a su juventud, mientras otros sirven para ajustar el hardware y ponerse cómodos. Hay conducción al más alto nivel, estrategia de la buena, algún título que salta de las consolas al PC y hasta fútbol, golf o ciclismo. Ya que estamos con buen tiempo, hay que disfrutar del deporte, aunque sea virtual. El verano trae estas cosas y este año no podía resistirse más a tener algo de normalidad. Al menos, cuando tenemos un poco tiempo para jugar. ¡Feliz verano!

AGOSTO 2020: LANZAMIENTOS

Relicta. Puzles en primera persona para jugar con las leyes de la física, bastante alteradas frente a las que conocemos.

Horizon: Zero Dawn Complete Edition. La mejor versión del juego. Eso dice la gente de 505 Games.

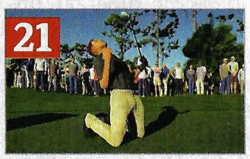


Railway Empire Complete Collection. De Europa a EE.UU., trenes en la revolución industrial.

A Total War Saga: Troy. Hay quien lo ha conseguido gratis, pero un nuevo «Total War» siempre es noticia.

Kingdoms of Amalur Re-Reckoning. Por fin disfrutaremos de este clásico rejuvenecido.

Serious Sam 4: Planet Badass. Una bomba en cada brazo y a correr de nuevo, gracias a Croteam.



PGA Tour 2K21. La licencia del golf profesional llega con 2K Games, con el circuito estadounidense.

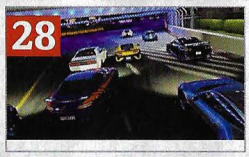
New World. Salvo nuevos retrasos, veremos la primera versión pública del juego de Amazon Game Studios.

No Straight Roads. A ritmo de rock, mezcla acción con la coordinación propia de un título musical.

Captain Tsubasa: Rise of New Champions. "Campeones", es la base del juego de anime y fútbol.

Road to Guangdong. Todo gira en torno a la cultura china en esta aventura que sigue la historia de Sunny.

Immortal Realms: Vampire Wars. Vampiros y otras bestias en un juego de estrategia de estilo único.



Project Cars 3. Sin hacer mucho ruido, arranca otro candidato a juego de conducción del año.

Wasteland 3. Los retrasos han terminado para la tercera entrega de la saga, que nos lleva al yermo.

Winbound: Brave the Storm. Uno de los títulos de supervivencia que más ha gustado este año.

EVENTOS A SEGUIR

GDC Summer, del 4 al 6 de agosto, ha adoptado un formato totalmente digital que promete hacerlo más accesible a público y desarrolladores
www.gdconf.com

DC Fandome, el 22 de agosto, es la celebración de todo lo relacionado con DC Comics e incluye videojuegos, televisión, películas y mucho más para el fan.
www.dccomics.com/dcfandome

Gamescom 2020, del 27 al 30 de agosto, puede ser lo que el E3 no ha podido este año, debido a la pandemia. Con anuncios, torneos y promociones. Eso sí, online.
www.gamescom.global

3er Y 4º TRIMESTRE DE 2020

PRÓXIMAMENTE...

TONY HAWK'S PRO SKATER 1 + 2

■ **4 de septiembre 2020** ■ **Activision**
■ *www.tonyhawkthegame.com*
Antes de avanzar con una nueva entrega, el maestro del skate volverá con un lavado de cara.

MARVEL'S AVENGERS

■ **4 de septiembre 2020** ■ **Square-Enix**
■ *avengers.square-enix-games.com*
Otro título que saldrá más tarde de lo esperado es esta versión de Los Vengadores de Marvel.

DIGITAL SUMMIT

■ **8 a 10 de septiembre 2020** ■ **Online**
■ *www.digitalessummit.es*
Este encuentro contará con algunos protagonistas del sector de la digitalización en España.

DIGITAL DRAGONS

■ **15 de septiembre 2020** ■ **Online**
■ *digitaldragons.pl*
Contará con su serie de conferencias, online este año, con Gearbox, Remedy, EA DICE y otros.

CYBERPUNK 2077

■ **19 de Noviembre 2020** ■ **CD Projekt RED**
■ *cyberpunk.net*
Otro retraso, para pulir y afinar el juego a la perfección, para un lanzamiento al final del otoño.

TOKYO GAME SHOW 2020

■ **23 a 27 septiembre 2020** ■ **Online**
■ *expo.nikkeibp.co.jp/tgs*
Una oportunidad para Japón de ganar protagonismo de nuevo, con su feria de videojuegos, ahora online.

TAMBIÉN EN 2020 Y MÁS...

DREAMHACK VALENCIA 2020

■ **8 a 12 de octubre 2020** ■ **Valencia**
■ *www.dreamhack.es*
El formato era una incógnita en mayo, pero las fechas parecen mantenerse, con campeonatos online.

MADRID GAMES WEEK

■ **Finales de 2020** ■ **Madrid** ■ *www.ifema.es*
Las medidas de seguridad han hecho que los planes de este año se vean modificados, pese a la intención de los organizadores. Se plantean opciones online.

PAX UNPLUGGED

■ **17 de diciembre 2020** ■ **Philadelphia/Online**
■ *unplugged.paxsite.com*
Una feria para que los veteranos de PAX vayan con toda su familia, pero sin bajar el nivel de precaución.

msi

Windows 10

Bravo 17

PORTÁTIL GAMING CON TECNOLOGÍA DE 7nm

AMD FreeSync Premium

AMD RYZEN 4000 H-SERIES

AMD RADEON RX 5500M

| WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | PROCESADOR RYZEN 7 4800H |
| TARJETA GRÁFICA RADEON RX5500M |

DÓNDE COMPRAR

ES.MSI.COM

PC COMPONENTES · amazon · MediaMarkt · TICNOVA · RED COMPUTER

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

RESIDENT EVIL DE RECORD
Con nuevas entregas en camino, Capcom ha anunciado que su saga ha superado los 100 millones de copias vendidas..
www.capcom.com

FACEBOOK COMPRA READY AT DAWN
La carrera de Oculus por mejorar los juegos y tecnología VR ha añadido a los creadores de Lone Echo a su equipo..
www.oculus.com

TEMPLADO

SERIE DE FALLOUT
Amazon Studios, con los creadores de Westworld a la cabeza, han confirmado que la serie de «Fallout» para TV está en camino.
www.primevideo.com

DISCO ELYSIUM TV
Los responsables de la película de Sonic preparan un programa de televisión con esta premiada aventura como base.
variety.com

FRÍO

DR. DISRESPECT
Twitch ha notificado la expulsión permanente del popular "streamer", con una conducta reincidente.
www.twitch.com

PASO ATRÁS PARA CRUCIBLE
El juego de Amazon Games ha vuelto a su fase beta tras un estreno muy accidentado.
playcrucible.com

CIBERATAQUES COVID-19
Los ataques relacionados con videojuegos han aumentado más del 50% en abril.
www.kaspersky.es

EN EL LIMBO DE LOS PROYECTOS ETERNOS

El ya mítico "cuando esté acabado", con el que hace años se despachaban las preguntas sobre la fecha de lanzamiento de algunos juegos, vuelve con fuerza.

Paco Delgado
Director de Micromanía

Seguro que la mayoría de jugadores que están esperando como agua de mayo –o de noviembre– la salida de «Cyberpunk 2077», la portada de este mes en Micromanía, no han hecho las cuentas. Pero el dato es público. Han pasado ocho años desde el anuncio de CD PRojekt RED del desarrollo. Sí, ocho años. El juego se anunció el 30 de mayo de 2012 y el primer teaser tráiler se publicó en enero de 2013. No llega a superar al legendario «Duke Nukem Forever» –cuyo desarrollo de 14 años fue algo más que accidentado– y, además, las circunstancias no tienen nada que ver.

Todos confiamos en el estudio polaco. Hay razones para ello. Y, en realidad, «Cyberpunk 2077» nunca ha tenido un desarrollo problemático. Y en este caso ese "cuando esté acabado" tiene todo el sentido.

El otro día leí cómo BioWare había confirmado que el desarrollo del nuevo «Dragon Age» continuaba. No estaba parado. Y, probablemente, no llegue antes de 2022.

A lo mejor, incluso ni recordabas que se había anunciado hace un par de años ese nuevo «Dragon Age». Pero más allá de este título en concreto, y si te pones a hacer un pequeño ejercicio de memoria, ¿dónde se han metido muchos otros proyectos que llevan dos, tres o más años anunciados y de los que no se sabe absolutamente nada? De algunos, ni siquiera desde su anuncio oficial, como es el caso de «Dragon Age». Otros, tras una tímida aparición –que parecía más forzada que otra cosa, para confirmar que aquello no había sido cancelado– en algún evento o feria internacional, siguen en el limbo.

¿Por qué estudios y compañías hacen estas presentaciones, nos ponen los dientes largos y luego, sin más, dejan de hablar de esos proyectos? La cosa va más allá de los desarrollos accidentados.

Las cosas claras

Los factores económicos, de inversores externos, planes estratégicos en la gestión de desarrollos a varios años vista –las producciones son cada vez más caras y complejas– y, también, de imagen, muchas veces obligan a las compañías –más en las ferias internacionales– a hablar de juegos que luego puede que no veamos en tres, cuatro o más años. U ocho.

Hay casos en que, como Bethesda, son más claros. En 2018 se anunciaron «Starfield» y «The Elder Scrolls VI», pero dijeron que eran proyectos a medio plazo. De hecho, «Starfield» saldrá antes que «TES VI» –y han pasado dos años y no sabemos nada de uno ni de otro.

En otros casos, como el de «Beyond, Good & Evil 2», de Ubisoft, la única seguridad de que el proyecto está aún vivo es porque es el "hijo" de Michel Ancel. Nada más.

Y, luego, nos encontramos con el caso totalmente opuesto. Juegos de los que no se sabe nada, se anuncian y su lanzamiento se encuentra a tan solo un puñados de meses, entre dos y cuatro, a lo sumo.

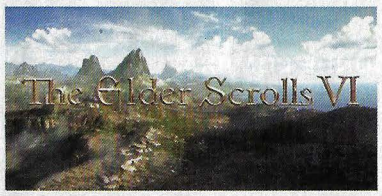
Nos ha pasado este mes con «Project Cars 3» y «Star Wars Squadrons», por dar un par de ejemplos. Pero hay más, históricamente.

También recuerdo cuando Dinamic empezó a anunciar el desarrollo de «Camelot Warriors» en MicroHobby y MicroManía, y tardó mucho tiempo –pero muuucho tiempo– en aparecer. O sea, que todo esto no es nada nuevo.

Como jugador, cuando esperas con ansia la nueva entrega de tu saga favorita, no resulta nada agradable que ocurra esto. Como profesional, se entiende, pero tampoco es plato de buen gusto.

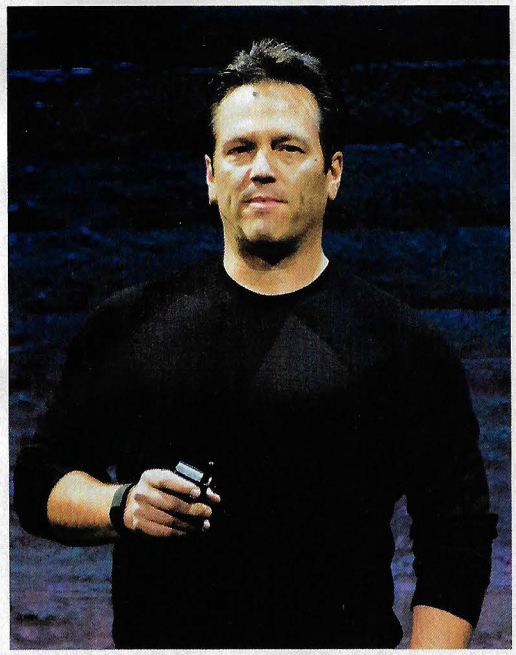
Por cierto, ¿qué ha sido de «Skull & Bones», el rumoreado nuevo «Splinter Cell» o «Psychonauts 2»?...

"Tras el anuncio de juegos que tardan luego años en salir, hay mucha política y estrategia"

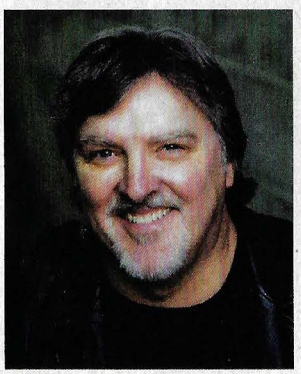


LENGUAS DE TRAPO

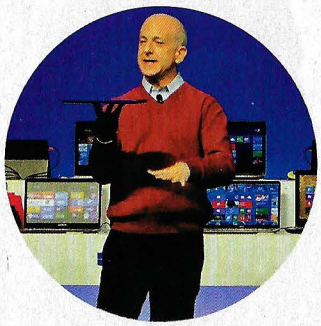
Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"La estrategia no incluye saber cuántas Xboxes se venderán en 2020", Phil Spencer y Microsoft se posicionan.

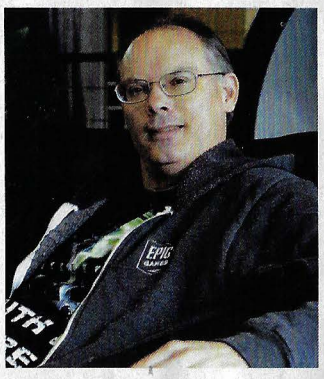


"Fue arriesgado y se convirtió en algo tan malo como pensamos", el exBungie, M. O'Donnell, sobre el trato realizado con Activision.



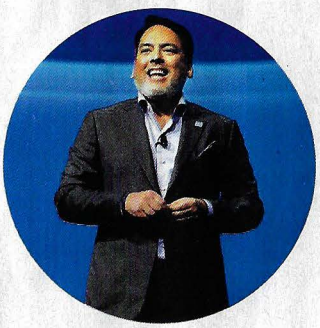
"Cuando Apple da con un gran producto que la gente adora, es imparable", Steven Sinofsky, de Microsoft, sobre el cambio de x86 a ARM.

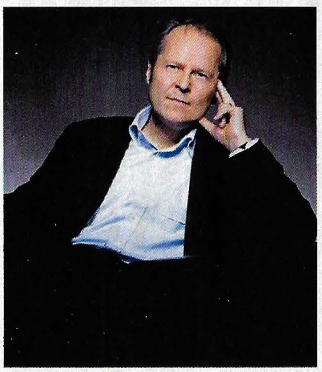
"Las emisiones interactivas son mucho más interesantes que la nueva generación", dice Denis Dyack, fundador de Silicon Knights.



"En Epic no buscamos ni aceptamos un trato especial para nosotros", Tim Sweeney enfrenta las pruebas anticompetencia hacia Apple.

"Como jugador viejo, recomendaría volver a los juegos de 12 a 15 horas", Shawn Layden, ex de Sony, reclama juegos más cortos.





"Debemos asegurar que no vuelva a darse esta situación", Yves Guillemot pone freno a las conductas inapropiadas en Ubisoft.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CUÁNTAS...
veces tiene que volver «Crucible» a estado de beta cerrada para que nos fijemos en él?

¿CUÁL...
es el número exacto de juegos que se han retrasado este año por la crisis de la Covid-19?

¿CUÁNDO...
tendremos un «Crysis» que pueda correr «Crysis» en un PC dentro del propio juego?

¿POR QUÉ...
Ubisoft no lanza una saga nueva llamada «Valhalla» y quitan «Assassin's Creed» del título?

¿CÓMO...
se las apañarán para triunfar tantos juegos de coches como se lanzan en los próximos 12 meses?

¿DÓNDE...
ha visto Microsoft que preferimos voces generadas por una IA antes que las de actores reales?

¿POR QUÉ...
nos duran tan pocas horas de vuelo los sistemas H.O.T.A.S. con precios accesibles?

¿QUÉ...
se le pasa por la cabeza a alguien para crear un mod que convierte «Dark Souls 3» en un FPS?

PARADISE

CYBERPUNK 2077

¡Tú decides tu propio futuro, V!

No, dentro de 57 años muchos no estaremos ya aquí, pero podría ser, de hacernos con el implante único. El que busca V por Night City. Aquel que concede... ¡la inmortalidad cibernética!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED
- **Fecha prevista:** 19 de noviembre de 2020

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de rol y acción**, ambientado en un futuro distópico donde la tecnología y el transhumanismo dominan la sociedad.
- Seremos **V, un personaje que definiremos por completo** en cada detalle al comienzo del juego.
- Exploraremos la **ciudad de Night City, buscando el implante único**, que da la inmortalidad.
- Podremos elegir entre **tres orígenes (caminos vitales) para V**, al inicio.
- **El aspecto y acciones de V** definirán nuestras relaciones con los PNJ.

A CD Projekt RED no le tembló el pulso a la hora de hacernos esperar. Creíamos que, a estas alturas, ya nos habríamos recorrido casi toda Night City. Pero no. Un retraso –¿el último?, eso parece– al próximo mes de noviembre nos dejó con la miel de «Cyberpunk 2077» en los labios. Pero en las últimas semanas el estudio ha pisado el acelerador y, reservándose aún muchos detalles en la recámara, nos ha regalado unas pinceladas de lo que nos espera en el juego más deseado del año. Y tiene muy buena pinta.

Muchos de estos detalles afectan a la historia, otros a la jugabilidad, algunos a ciertos recortes –no te asustes–. Pero, al final, cada vez tenemos más ganas de pisar las calles de Night City.

Crea tu futuro

Empecemos por decir que CD Projekt RED afirma que estamos ante un JDR revolucionario –y lo dicen sin intención de desmerecer a otros estudios y títulos–. Están seguros de que el mundo abierto de la futurista Night City cambiará buena parte del concepto que tenemos de estos universos. ¿Las razones? Por ejemplo, la interacción con los PNJ. Y aquí hay que hacer un inciso para hablar, antes

> **“CD Projekt RED quiere ofrecer con «Cyberpunk 2077» un JDR totalmente revolucionario”**

¡El futuro está a punto de llegar a tu PC de la mano de «Cyberpunk 2077»! El juego más esperado de los últimos años está casi aquí, y CD Projekt RED ha desvelado nuevos datos de jugabilidad, historia y personajes, aunque mantiene aún detalles ocultos de lo que el propio estudio define como un juego revolucionario.

¿QUIERES SER V O V? ¡TÚ ELIGES TU FUTURO!

La elección del sexo de V, el personaje protagonista, influirá en su relación con el resto de personajes y PNJ de Night City, pero no solo eso. Acciones, estética, orígenes y hasta la voz que elijamos serán elementos clave para la interacción y reacciones con el entorno.

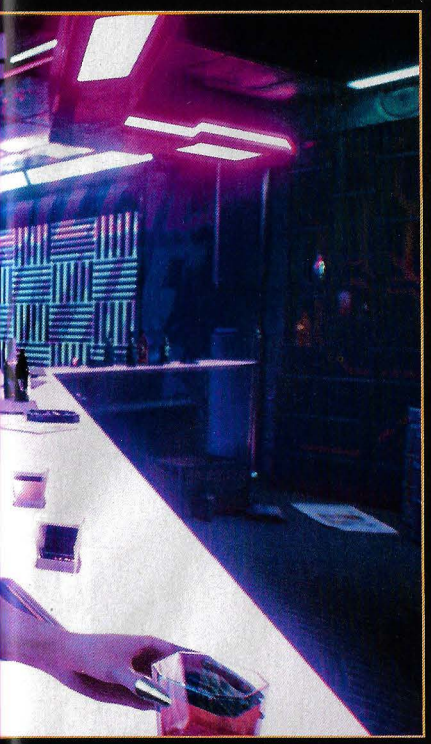
Cada detalle de V será personalizable al comienzo, así como su origen, en los llamado Caminos Vitales, con tres posibilidades: Street Kid, Nomad y Corporate. La historia empezará en distintos lugares y con aptitudes diferentes, y la progresión y desarrollo también variarán.

que nada, del origen de V, el protagonista de la aventura.

V será un personaje que podremos definir en prácticamente todo, más allá de la elección del sexo. En su estética, habilidades e incluso hasta la inflexión de la voz. ¿Un capricho? No.

La reacción de los personajes con los que hablemos y tratemos dependerá de nuestras acciones, elecciones, equipo, estética, habilidades y hasta de esa voz. El mundo de Night City estará vivo de un modo como nunca se ha visto. Sus distritos estarán poblados por clases sociales muy diferentes y con las que deberemos interactuar de forma distinta, según quienes sean. Y viceversa.

No, este tampoco es Johnny Silverhand, está claro. ¿Cómo que quién es Johhny? ¿De verdad lo preguntas? Pues ni más ni menos que el personaje al que pondrá su cara y su voz -hay rumores de que incluso cantará- el mismísimo Keanu Reeves. El actor presentó hace un año su personaje en una aparición estelar en el E3.



El diseño de los PNJ de Night City es uno de los aspectos clave del juego. Y no solo estéticamente. La apariencia de V, su voz, etc. influirán en la interacción tanto como sus elecciones. ¿Por qué Judy Álvarez lleva un 13 tatuado? ¿Se lo preguntarías?

CD Projekt Red también ha desvelado los "caminos vitales" de V. En el prólogo, la elección de uno de estos caminos –ojo, no la clase de V, que no existirá como tal– nos dará la opción de empezar en tres lugares diferentes según elijamos jugar como Corporate, Nomad o Street Kid.

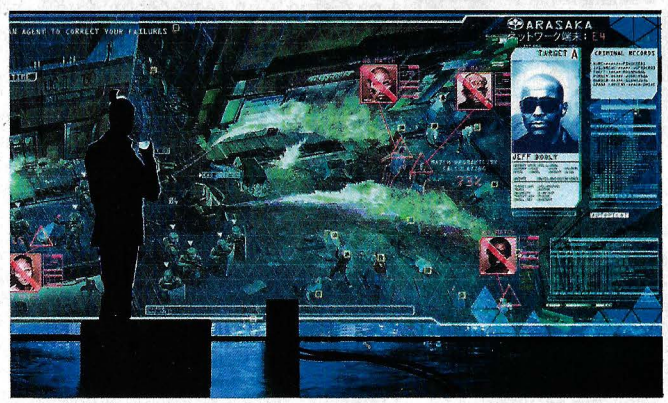
El desarrollo de la trama también evolucionará de forma diferente, a lo que habrá que sumar nuestras acciones y sus consecuencias sobre el mundo y los personajes de Night City. Todo –TODO– tendrá consecuencias.

Por otro lado, el estudio ha "quitado" ciertas mecánicas que se anunciaron hace tiempo. Como correr por las paredes durante los combates y la acción. Según afirman, no limitará nada el diseño ni las habilidades de V.

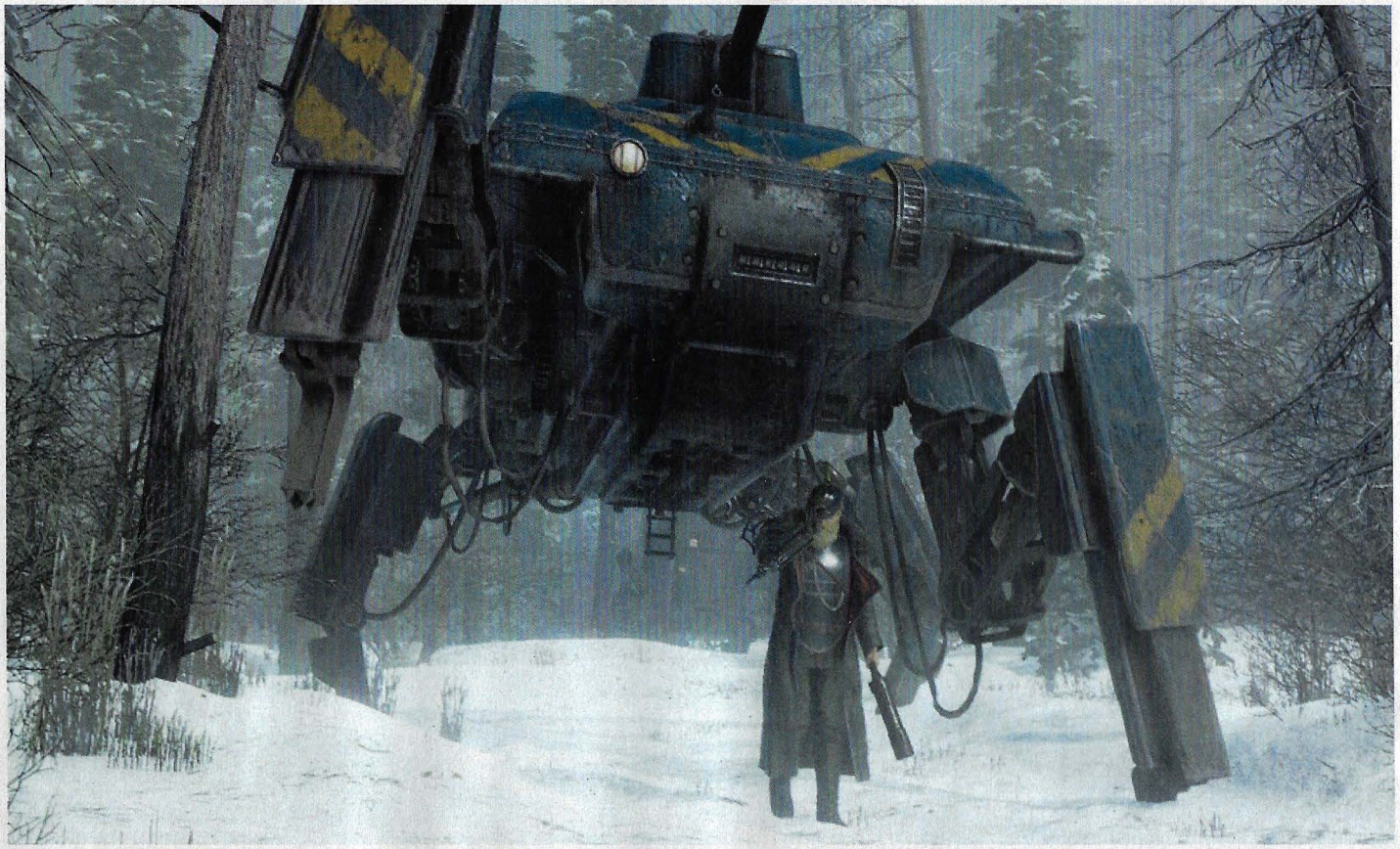
Estas habilidades abrirán caminos increíbles, según el estudio. Podremos acabar el juego sin necesidad de hacer todas las misiones de la trama principal. Así como jugar de principio a fin sin matar a un enemigo. Todo estará en nuestra mano. ¡Qué ganas de viajar al futuro! **A.C.G.**

LAS TRIBUS URBANAS, FACCIONES Y CORPORACIONES DE NIGHT CITY TE ESPERAN

Night City será un microcosmos donde distintas clases sociales, facciones, bandas y tribus poblarán sus calles. Por ahora se conocen ocho distritos, diez corporaciones y cinco organizaciones que controlarán el destino de la ciudad.



Cada distrito será radicalmente distinto a los demás. Habrá bajos fondos, áreas comerciales, tecnológicas, industriales, suburbios... Y relacionarnos con los habitantes de uno u otro serán experiencias muy diferentes entre sí.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** KING Art/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 1 de septiembre de 2020

www.iron-harvest.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia bélica en tiempo real**, ambientado en una realidad alternativa tras la Gran Guerra en Europa.
- **Su ambientación será dieselpunk**, con ejércitos en los que integraremos enormes unidades mecánicas.
- Ofrecerá **tres campañas individuales y modo cooperativo**, así como diversos modos multijugador.
- Habrá **tres facciones en liza**, con más de cuarenta unidades y nueve héroes con habilidades únicas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia bélica histórica con una ambientación única. Realidades alternativas y grandes unidades mecánicas en un RTS que quiere hacer época.

IRON HARVEST

La guerra por la nueva estrategia

El fin de un conflicto armado siempre es una buena noticia, independientemente del resultado. Se acaba con los combates. Con las muertes. Con las masacres. Con la locura. Aunque no son pocas las veces que un armisticio no conduce a la paz, sino a un recrudecimiento de la guerra.

Sin embargo, la Gran Guerra acabó. La Europa de la década de 1920 parecía tener antes sí un esperanzador futuro, pero había que hacerse cargo de las secuelas del conflicto y comenzar a "cosechar" la chatarra que inundaba los campos de batalla. Pero algo no salió como debía. De esa cosecha se empezaron a aprovechar las tres facciones que salieron de la Gran Guerra: la República de Polania, el Imperio Sajón y el poderoso Rusviet. Se desató entre ellas una carrera científica y tecnológica y, de los restos del conflicto, surgieron nuevos y temibles inventos. Máquinas de guerra, poderosos artefactos, exoesqueletos, Sistemas de Armas, Mechas... Solo era cuestión de tiempo que la guerra volviese a estallar.

Historia alternativa

Si todo esto no te suena demasiado histórico ni fiel a la realidad, es normal. No lo es. KING Art ha partido de hechos históricos para darle una vuelta a la realidad y plantear un universo alternativo. Un "what if" de esos que te proporcionan un arsenal de ideas y conceptos con los que retorcer la Historia y hacer que la imaginación se desborde. Y lo que están consiguiendo con «Iron Harvest» es un auténtico torrente de ideas, unidades y diseños de lo más atractivo y original, dándole un aire realmente único a un juego que, con toda la esencia del género de la estrategia en tiempo real, aporta no pocas novedades a su trasfondo histórico.

En «Iron Harvest» las tres facciones que podremos manejar tendrán otras tantas campañas propias. Pero, al igual que ocurre con los juegos de la saga «Total War», por ejemplo, cada facción no contará solo con un puñado de unidades diversas para desplegar nuestra habilidad de comandantes sobre el campo de batalla. También estarán los héroes.

En «Iron Harvest», los héroes –de los que habrá tres por facción– no serán "superunidades" todopoderosas. Pero sí aportarán habilida-

"La realidad alternativa de «Iron Harvest» nos descubrirá un RTS de ambientación única"

¡Tras la Gran Guerra, vuelve la acción a los campos de batalla! Una realidad alternativa en la década de 1920 combina ambientación dieselpunk con estrategia bélica.

Guerra total en las trincheras: el hombre contra la máquina

La ambientacion única de «Iron Harvest» será su principal carta de presentación ante el fan, sobre todo con las enormes unidades mecánicas como principal atractivo. Pero en el corazón del juego de KING Art subyace la esencia del género con todos sus pilares y su canon. Es esa combinación, entre unidades inéditas y estrategia en tiempo real canónica, la que puede hacer de «Iron Harvest» algo realmente único en todos sus modos.

Las grandes unidades mecánicas serán el principal atractivo de tus ejércitos, pero también necesitarán el apoyo humano.

La creación de una base, fortificaciones y estructuras nos permitirá formar nuestro ejército, en el más clásico estilo del género. La conquista de objetivos nos proporcionará más y más recursos.

des únicas que nos otorgarán ventajas tácticas en muy distintos sentidos. Estos héroes estarán enfocados, sobre todo, al multijugador, pudiendo inclinar la balanza de una escaramuza o una batalla de forma radical hacia uno de los bandos, con algo de habilidad.

Por supuesto, en «Iron Harvest» encontraremos otro de los elementos clave del género: la base. La construcción de estructuras, generación de unidades y desarrollo y ambas será uno de los pilares de la progresión en la campaña. La inversión de los recursos que estarán a nuestra disposición y los puntos de experiencia nos permitirán ir ampliando nuestros ejércitos poco a poco y convertirlos en los más poderosos del nuevo orden que saldrá de la guerra que está a punto de estallar.

Y, finalmente, claro, estará el mayor atractivo de «Iron Harvest»: las máquinas de guerra.

La Guerra Dieselpunk

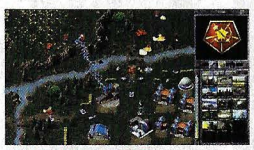
KING Art ha tomado el concepto "dieselpunk" como eje del diseño de las unidades y batallas de «Iron Harvest». De esa tecnología salida de la Gran Guerra surgen monstruos mecánicos de todos los tamaños. Habrá más de treinta tipos de máquinas andantes y exoesqueletos. Mechas gigantescos y poderosos, o versátiles máquinas capaces de desplazarse por todo tipo de terrenos, mucho más ligeras y que nos permitirán desplegar distintas estrategias.

Y luego estarán los descomunales Sistemas de Armas. Algo así como mastodónticos tanques con patas, lentos, pero tremendamente poderosos, que necesitan de todo un escuadrón de infentaría para poder ser manejados. Las auténticas bestias de la guerra en «Iron Harvest».

La combinación de realidad alternativa, tecnología bélica e imaginación desbordante pretenden hacer de «Iron Harvest» un juego realmente único para el fan del género. Un título que puede insuflar algo de aire fresco, sin renunciar al canon, y que puede, quién sabe, hasta cambiar la Historia. **A.P.R.**

SE PARECE A...

TOTAL WAR WARHAMMER II
La estrategia bélica en el mundo de fantasía de Warhammer, en una saga paralela de «Total War».



C&C REMASTERED
El clásico por excelencia de la estrategia en tiempo real, ha vuelto al PC 25 años después.

MAFIA: ED. DEFINITIVA

Bienvenido, de nuevo, a la familia

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Hangar 13/2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 25 de septiembre 2020

mafiagame.com/es-ES

LAS CLAVES

- Será un "remake" del clásico juego de **acción y aventura,** ambientado en el submundo mafioso de Lost Heaven, en los años 30 del s.XX.
- **Seremos de nuevo Tommy Angelo,** un taxista que entra, por accidente, en la familia mafiosa Salieri.
- El "remake" ofrecerá **numerosas mejoras técnicas**, como resolución 4K.
- Además de las mejoras técnicas, **la historia original se ampliará** con más misiones, así como mecánicas mejoradas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Uno de los mundos abiertos de acción más impresionantes de 2002 volverá a la vida el próximo septiembre, para sumergirnos en la Mafia de los años 30.

No. Tommy Angelo no se podía imaginar que aquel día, mientras conducía su taxi por las calles de Lost Heaven, un simple accidente iba a cambiar su vida para siempre. Tommy intentaba ganarse la vida honradamente en una ciudad que, como casi todas en el Estados Unidos de 1930, se veía profundamente afectada por las secuelas de la Gran Depresión. Secuelas gracias a las cuales la mafia había extendido sus tentáculos en todo tipo de negocios ilegales, con especial intensidad en el tráfico ilegal de alcohol tras la proclamación de la Ley Seca.

En Lost Heaven, las familias Salieri y Morello luchan por el control del crimen organizado y han convertido las calles de la ciudad en su particular campo de batalla. No hay día que no se vea una persecución a tiros, ya sea en coche o a pie, alguna trifulca en los muelles, en los negocios de las familias o, de forma más discreta, las extorsiones a comerciantes honrados, para que su precario modo de vida no se hunda o se convierta en cenizas.

Y mientras Tommy conducía su taxi, en lo que pensaba que sería un día más, tuvo la mala suerte de tener un encontronazo con los Salieri. Ahora realiza encargos para la familia y, contra todo pronóstico, empieza a encontrar que esta vida de crímenes... no está nada mal.

De vuelta en 1930

Cuando Illusion Softworks presentó en 2002 el juego original, «Mafia» inmediatamente se convirtió en un clásico, comparado incluso con «Grand Theft Auto III», estrenado de manera casi simultánea, a la sazón. Incluso, muchos consideraban a «Mafia» superior. Pero, dejando a un lado las opiniones, no cabe duda de que «Mafia» era algo así como meterse en el universo de una película como "El Padrino", con todas las de la ley –aunque suene paradójico.

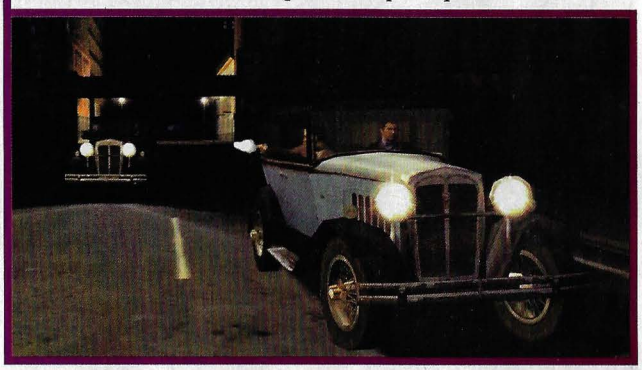
Ahora, Hangar 13 y 2K han decidido devolver a la vida «Mafia». No solo el clásico de 2002, sino toda la trilogía, con un "remake" a lo grande. Pero a nosotros nos interesa el original, que será el último en estar disponible. Además, la actual situación pandémica ha provocado que sufra un pequeño retraso –cosa de un mes– sobre la fecha original. No es algo grave, en cualquier caso, porque esta es, por su-

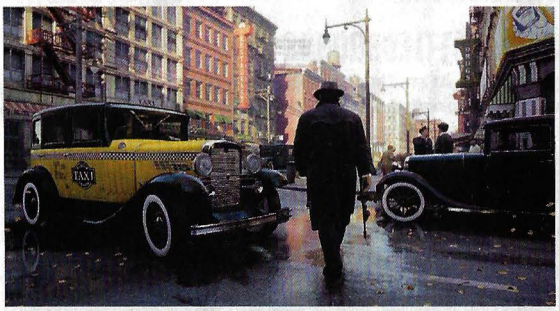
"El "remake" de Hangar 13 y 2K nos meterá en una película de mafiosos, realista como nunca"

¡Emboscada en el Restaurante Pepe! ¡Vuelve la acción mafiosa a Lost Heaven! Hangar 13 y 2K preparan el "remake" de «Mafia», con todos sus momentos clásicos y otros nuevos.

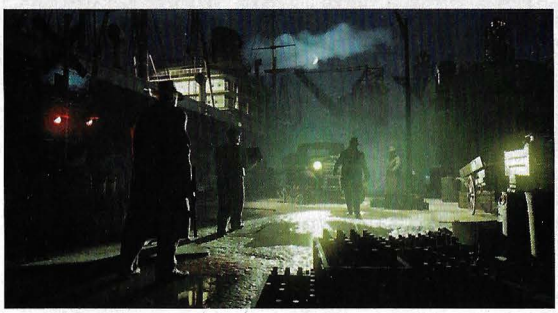
¡Cómo ha cambiado la mafia de Lost Heaven en estos 18 años!

Pensar en que la saga de «Mafia» tiene casi dos décadas a sus espaldas da vértigo, pero por si no te lo acabas de creer solo tienes que echar un vistazo a las imágenes del clásico original y a las que ilustran estas páginas. Aunque el juego de Illusion Softworks era una joya técnica en 2002 –comparable con el mismísimo «GTA III», o incluso por encima–, la "vieja" Lost Heaven y sus mafiosos demuestran que el tiempo no pasa en balde.





¡Así se las gastan los mafiosos! Caminar por las calles con una Thompson en la mano es algo que no todos se pueden permitir.



¡Ahora sí disfrutarás de las calles de Lost Heaven como nunca! El "remake" tendrá en el remozado apartado visual uno de sus elementos clave, pero también habrá misiones nuevas.

puesto, una oferta que los fans de los grandes juegos de acción, los mundos abiertos y la narrativa cinematográfica no podremos rechazar, de ninguna manera.

«Mafia: Edición Definitiva» nos volverá a meter en la piel de Tommy Angelo, nos hará redescubrir las calles de Lost Heaven y nos sumergirá, casi dos décadas después, en un universo mafioso que parece sacado de una película. Un universo repleto de misiones, enemigos, aliados, una ciudad llena de vida y posibilidades que explorar libremente.

En el "remake" de Hangar 13, sin embargo, no se quieren limitar a un lavado de cara. Del mismo modo que Capcom no se ha contentado con relanzar sus clásicos de «Resident Evil» con mejores gráficos, el estudio quiere que «Mafia: Edición Definitiva» sea mucho más que el original.

La familia "crece"

La acción en Lost Heaven se volverá a basar en la acción en tecera persona, narrativa de cine –con numerosísimas secuencias cinemáticas–, libertad de exploración a pie y en vehículo, y múltiples misiones a cumplir. Pero Hangar 13 asegura que habrá más contenido en todo ello: más misiones, mejoras técnicas –esperadas, claro– como la resolución 4K, nuevas mecánicas de juego y una historia ampliada. Son esta "historia ampliada" y las "nuevas mecánicas" lo que puedenhacer que «Mafia: Edición Definitiva» se convierta en un gran "remake" o tan solo en una remasterización con gran calidad visual. Eso, en todo caso, no sería algo especialmente problemático, pues el «Mafia» original ya era un juego sensacional, y volver a disfrutarlo con un nivel de realismo gráfico mucho mayor ya sería una gran experiencia.

Sin embargo, Hangar 13 nos ha advertido muy seriamente sobre su oferta, y estamos seguros de que van en serio. No solo no la vamos a poder rechazar, sino que parece que nuestra entrada en la familia Salieri va a ser espectacular. Y los Salieri no bromean... **A.P.R.**

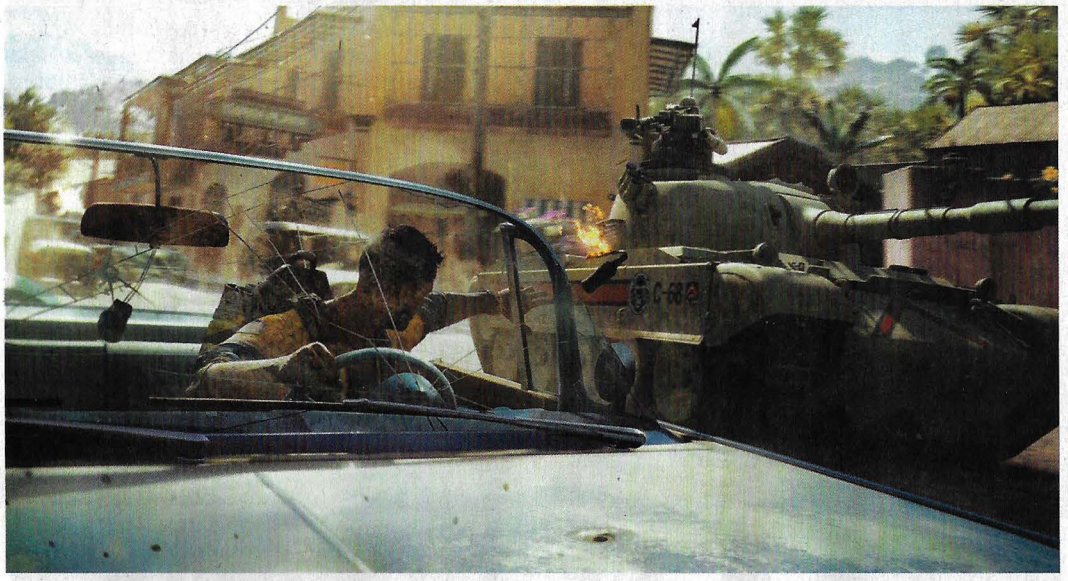
SE PARECE A...

GRAND THEFT AUTO V

Si hablamos de mundos abiertos y entornos mafiosos, nada como el genial juego de Rockstar.

RED DEAD REDEMPTION 2

De nuevo, Rockstar se apunta un tanto con un mundo abierto ambientado en el salvaje Oeste.



FAR CRY 6

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Toronto
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 18 de febrero de 2021

farcry.com

Una de las sagas más longevas de Ubisoft volverá a principios del próximo año para descubrirnos el paraíso tropical de Yara, convertido en el particular patio de recreo del dictador Antón Castillo. Una historia de revoluciones, tiranía, acción, guerrillas y trasfondo cinematográfico. No en vano, en el desarrollo y producción del juego han trabajado actores como Giancarlo Esposito y Anthony Gonzalez, o el compositor Pedro Bromfman. Solo tendremos que elegir al o la protagonista y lanzarnos a la revolución contra Antón Castillo.

OFFSIDE LEGENDS

- **Género:** Deportivo/arcade
- **Estudio/compañía:** Team Serpico
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2021

serpi.co

Las primeras imágenes de «Offside Legends» recuerdan a aquellos juegos de fútbol de estilo arcade que inundaron hace décadas las máquinas de 16 bit. No tanto por su estética, como por su estilo. El deporte rey no es una simulación perfecta, sino la base de una competición entre equipos de fantasía, con personajes como el Rey Arturo o Sherlock Holmes, y donde prima la diversión.

TRANSFORMERS BATTLEGROUNDS

- **Género:** Estrategia/Acción
- **Estudio/compañía:** Outright Games/Bandai Namco
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 23 de octubre de 2020

outrightgames.com/es/games/transformers

Una "guerra estratégica" es como define Outright Games su aproximación al universo de Hasbro con «Transformers Battlegrounds». El eterno conflicto entre autobots y decepticons nos llevará a luchar por varias ciudades, desde Central City a Cybertron, en un juego cuyas primeras escenas recuerdan ligeramente al estilo de la saga «XCOM», pero del que aún hay muchas incógnitas por desvelar.

RESIDENT EVIL VILLAGE

- **Género:** Acción/Survival Horror
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2021

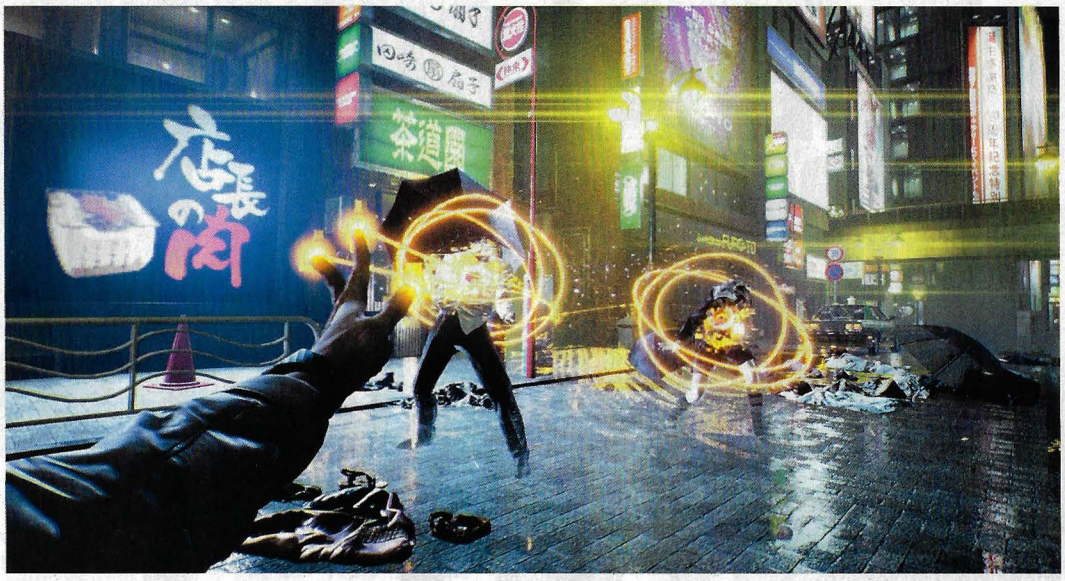
www.residentevil.com/village/es

La octava entrega de la renovada saga de "Survival Horror" de Capcom no llegará hasta el próximo año, pero la compañía japonesa ya ha dejado entrever sus primeras imágenes. Diseñado sobre la base del RE Engine, como las últimas entregas, nos llevará a descubrir como Ethan Winters intenta recuperar una vida normal junto a su familia, hasta que aparece Chris Redfield y todo se pone patas arriba. Un mundo abierto, con ciertas influencias de la saga «Dark Souls», parece que nos espera en 2021, según algunas filtraciones y rumores.

GHOSTWIRE TOKYO

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Tango Gameworks/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2021

bethesda.net/es/game/ghostwire-tokyo

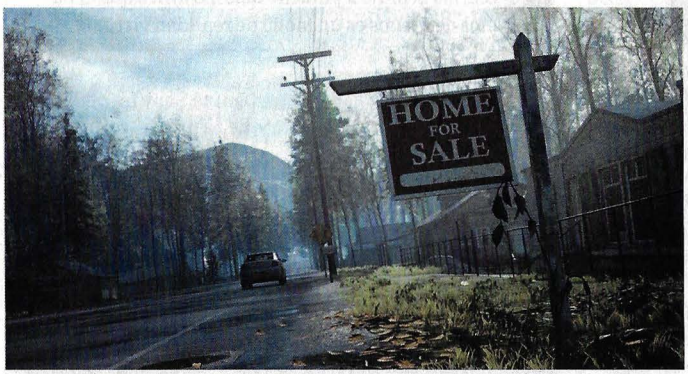


El nuevo mundo de terror de Tango Gameworks abandona la oscuridad de la saga «The Evil Within» para llevarnos a un universo fantasmagórico y sobrenatural en la ciudad de Tokyo. Las primeras escenas de acción real de «Ghostwire Tokyo» nos ofrecen combates y exploracion que recuerdan a juegos como «Dishonored» y «Prey» -también en el catálogo de Bethesda-, en un entorno contemporáneo, pero con una historia que nos dice que el 99% de los habitantes de Tokyo han desaparecido por culpa de una amenaza paranormal.

TWIN MIRROR

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** DontNod/Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

es.bandainamcoent.eu/twin-mirror/twin-mirror

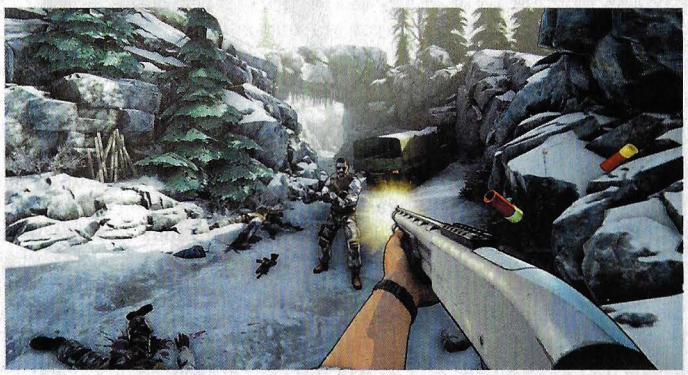


Tras crear una legión de seguidores con «Life is Strange», DontNod vuelve a la carga con ese realismo mágico tan único que impregna sus universos. Sin embargo, las experiencias adolescentes dan paso a una trama protagonizada por adultos en la que la investigación, el crimen, la amnesia y el regreso a Basswood, su pueblo natal, llevará a Sam, el protagonista, por una historia alucinante.

XIII

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** PlayMagic/Microids
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 10 de noviembre de 2020

www.microids.com/game-xiii



La moda de los "remakes" ha llegado también a «XIII», el juego de Ubisoft que adaptó en 2003 el cómic del mismo nombre, y que se convirtió en una referencia visual del momento gracias a su estética "cel shading". La nueva versión, obra de PlayMagic, seguirá la trama conocida en la que nos meteremos en la piel de XIII, un amnésico agente, tras el asesinato del Presidente Sheridan.

DIRT 5

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Codemasters
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2 de octubre de 2020

dirtgame.com/dirt5

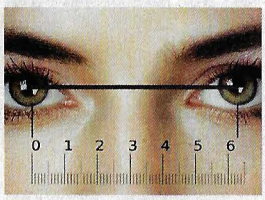
La competición extrema volverá este otoño de la mano de «DiRT 5». Carreras fuera de circuitos en entornos urbanos, rurales, bosques, nevados y más, para correr contra competidores en todo tipo de modalidades: carrera, multijugador online y en pantalla partida, incluso modos cooperativos, etc. Codemasters nos ofrecerá en esta entrega de la saga más de 70 entornos distintos, diez localizaciones diferentes por todo el mundo y la posibilidad de correr de día o de noche, un completo editor para personalizar nuestros vehículos y mucha emoción al volante.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿QUÉ ES IPD?

Me quiero comprar unas gafas de realidad virtual, y aunque entiendo lo que es el ajuste de IPD por hardware y por software, como nunca lo he probado no se si la diferencia entre ellos es importante. ¿Se nota mucho? ■ Juanan E.



El IPD es la distancia entre las pupilas de los dos ojos. Cada persona tiene su propio IPD, y se puede medir con una regla frente a un espejo (hay que usar un método específico; busca en Internet), o bien ir una óptica y pedir que te lo midan; suelen hacerlo gratis. Cuando usamos unas gafas de realidad virtual, lo ideal es que la separación de las dos lentes coincida con tu IPD. Entonces cada lente estará situada en el centro de cada ojo y lo verás perfecto.

Las gafas más avanzadas tienen ajuste de IPD por hardware. Esto significa que hay una rueda que físicamente acerca o aleja las lentes entre sí, para que se ajuste a tu IPD. La otra opción es el ajuste IPD por software. En este caso el IPD es fijo (las lentes están fijas), y hay un falso ajuste por software que lo único que hace es agrandar o reducir la imagen, pero es un parche poco útil.

Si tu IPD no coincide con el de las gafas lo verás más borroso en los bordes, forzarás un poco la vista y tendrás menos FOV. Si tus gafas tienen IPD fijo solo lo verás bien si tu IPD está un par de milímetros por arriba o por abajo de él.

Todas las gafas RV deberían llevar ajuste por hardware, y es incomprensible que las Oculus Rift S no lo incluyan. El 30% de los usuarios se salen de su rango de IPD fijo.

LA CARTA DEL MES

EL MEJOR

Soy un fan de los juegos de Fórmula 1 desde niño. He jugado a toda la serie de Codemasters y «F1 2020» es, con diferencia, el mejor. No solo el motor de simulación ha mejorado mucho, además el modo carrera en donde puedes crear tu equipo es espectacular. Es un juego que te puede durar meses. Lo recomiendo a todos los lectores de Micromanía. ■ FernandoIsBack

Estamos de acuerdo contigo. Es el mejor juego de F1 de los últimos años y puede que el mejor de la historia. El modo Carrera para un jugador es brutal, pero además tiene el online, varios modos, coches clásicos, la Formula 2 y mucho más. Lo único que echamos de menos es un modo de realidad virtual.

GRACIAS A... ¿SONY?

Cuando anunciaron «Horizon Zero Dawn Complete Edition» me flipó que solo costase 49,99 euros. Y ya lo he visto en tiendas oficiales de Steam por 42 euros. Creo que es justo felicitar a Sony por sacar el juego a tan buen precio. ■ Amaya S.

La verdad es que también nos ha sorprendido el precio de «Horizon Zero Dawn Complete Edition», Amaya. Pensábamos que costaría 60 euros mínimo, o más al incluir una expansión.

Quizá Sony ha pensado que es un juego muy vendido que muchos jugadores de PC que tienen PS4 ya poseen, o quiere entrar con fuerza en el mercado de PC. En todo caso, es una buena noticia.

SIGILO TÁCTICO

Tras jugar a los remakes de «Commandos», me he picado con los juegos de sigilo táctico. ¿Me recomendáis alguno que merezca la pena? ■ L.D.

Pues hace unas semanas ha salido «Desperados III», curiosamente una saga que nació tras el éxito de los primeros «Commandos», ambientada en el Oeste Americano. Esta tercera parte tiene muy buenas críticas, con gran equi-

LA POLÉMICA DEL MES

CONTRADICTORIO

Estoy interesado en «Death Stranding», pero el precio de salida es muy alto y tengo dudas. Hay gente que dice que es una obra maestra y otros que es un "walking simulator" aburrido. ¿Que opináis vosotros? ■ KamenQE

Nosotros opinamos que es 100% Kojima. Y con eso debería valer. Es un juego único, con todo el estilo y la personalidad de Kojima, y lo que conlleva. La historia es fascinante, pero difícil de seguir; la puesta en escena es abrumadora y la jugabilidad es única. Y, sí, su desarrollo es lento, aunque satisfactorio. A nosotros nos parece algo único que merece la pena probar. Pero cuando lo juegas es fácil entender por qué polariza tanto. También es bastante caro, cierto, así que quizá deberías esperar a alguna rebaja.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

librio entre su historia, personajes profundos y jugabilidad desafiante.

¿EN PC?

¿Qué sabéis de «Ghost of Tsushima» para PC? ¿Creéis que saldrá pronto, o se quedará como exclusivo de PS4?
Fran

De momento, es un juego exclusivo de PlayStation 4. Pero viendo el éxito de ventas de juegos como «Monster Hunter World», «Death Stranding» o «Horizon Zero Dawn» en PC, no nos extrañaría verlo pronto por aquí. Nuestra apuesta es que saldrá en PS5 y PC en unos meses.

VIEJAS EXPERIENCIAS

He tenido un par de CPUs de AMD, la última hace ya al menos 10 años, y ninguna me dió buen resultado. Se calentaban demasiado y me dieron problemas. Prometí que no volvería a comprar un procesador de AMD, pero ahora que todo el mundo habla de los Ryzen. ¿Creéis que debo olvidar el pasado? **Javi S.**

Por supuesto que debes olvidarlo, Javi. En tecnología el pasado no sirve para comprar. Los Ryzen no tienen nada que ver con las CPU de AMD de hace 10 años, ni siquiera con las de hace tres. Es una arquitectura completamente nueva, potente y con un consumo moderado. Si estás interesado en los Ryzen, cómpralos sin miedo. Son excelentes procesadores, de verdad.

¿CANCELADO?

El otro día me tragué todo el Ubisoft Forward a ver si presentaban algo de «Beyond Good & Evil 2», pero nada. Mucho «Far Cry 6», pero nada de este juego que anunciaron ya ni me acuerdo. ¿Creéis que lo han cancelado? **Jen**

Pues esperemos que no, aunque hace tiempo que no tenemos noticias de él. El desarrollo se está alargando más de la cuenta, pero de momento el juego sigue adelante. ¡Crucemos los dedos para que todo vaya bien!

La primera parte era una aventura muy divertida, y de podría ser un gran juego.

EVOLUCIÓN

¿Soy el único que piensa que los "Assassins" nuevos no se parecen en nada a los clásicos? He visto los últimos vídeos de «Assassin's Creed: Valhalla» y la jugabilidad y el estilo no tienen nada que ver. Los últimos capítulos me han gustado mucho, así que no sé muy bien si esto es bueno o malo. ¿Qué opináis? **R.T.**

Es cierto, la saga «Assassin's Creed» ha ido evolucionando y hoy en día solo se parecen en el nombre.

Es algo que Ubisoft hace mucho. Por ejemplo, las últimas entregas de «Far Cry» tiene muy poco que ver con la acción de las primeras.

Mientras sigan siendo buenos juegos (que lo son) suponemos que es aceptable, pero es cierto que se echan de menos algunas cosas de las entregas clásicas. Es todo un dilema.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.

- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

20 FX ANIVERSARIO

Hablamos con Pablo Ruiz, CEO de FX

El tiempo vuela y no nos damos cuenta. Y creemos que compañías míticas en el mercado del videojuego español están ahí desde hace poco. Pero nos ponemos a contar y han pasado ya 20 años. ¡20 años desde la fundación de FX Interactive! Sí, la compañía cuyos juegos acompañan de regalo a cada número de Micromanía nació hace ya dos décadas. Poca cosa, en realidad, si tenemos en cuenta que los hermanos Ruiz también fundaron Dinamic hace ya 36 años. El año pasado se celebró el 35º aniversario en una pequeña fiesta en Madrid Games Week.

Sí, el tiempo vuela. Pero, durante estas dos décadas, el mercado del videojuego en PC ha sufrido una vertiginosa evolución, que también se ha visto en cada nuevo lanzamiento de FX y en la manera en que su catálogo y su modelo de negocio han ido cambiando. Por ello, nos pusimos en contacto con el CEO de FX, Pablo Ruiz, el cerebro empresarial que dio forma al loco sueño de unos hermanos que, casi adolescentes, se convirtieron en un pilar, durante décadas, de la industria del desarrollo y la distribución del videojuego en España. Esta es la –muy resumida– historia de FX Interactive.

LA FUNDACIÓN DE FX

La verdad es que no es posible hablar de la fundación de FX sin hablar de nuestra trayectoria en Dinamic. Desde su fundación a nuestra venta a principios de 1999". Así comienza Pablo Ruiz a recordar el momento de la creación de FX.

"1998 fue un año emocionante, intenso, genial...", nos cuenta. Entonces, «PC Fútbol 7.0» batía récords en España, Italia, Inglaterra y Argentina. De hecho, ese mismo año se convertía en la saga de videojuegos más vendida y más jugada en nuestro país.

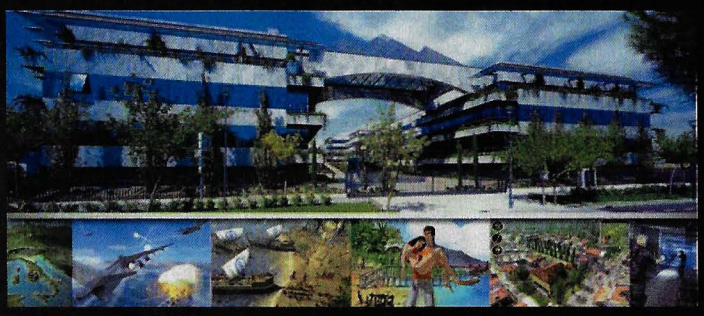
FX inauguró sus nuevas instalaciones, que contaban con la última tecnología para mejorar el trabajo en equipo. Se abrió la sede de Dinamic en Milán para atender el creciente mercado Italiano e impulsaron el acercamiento del videojuego a todos los públicos gracias a los acuerdos de distribución con el diario El Mundo. El momento conincidió con el estreno en Internet con "Infofutbol", el primer periódico deportivo online en español.

Todo ello permitió a Dinamic que 1998 fuera su mejor año en número de videojuegos, ventas, exportaciones y beneficios.

Pero, tras 7 años consecutivos con un «PC Fútbol» cada 12 meses –que dejaba exhausto al equipo–, y las discusiones entre socios sobre hacia dónde debería ir la compañía, Dinamic fue vendida a principios de 1999.

"Por primera vez en años teníamos tiempo", cuenta Pablo Ruiz, "para pensar en cómo queríamos que fuera nuestra siguiente compañía de videojuegos".

FX se abría al talento mundial de equipos indies, una apuesta

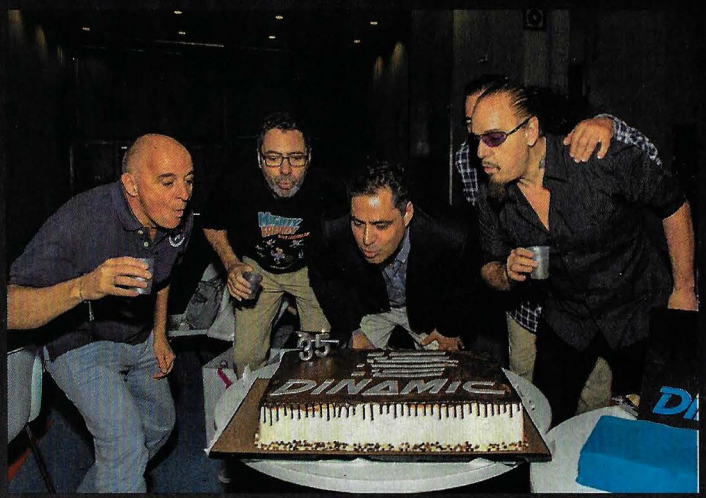


por las mejores localizaciones y los manuales más completos, un estudio de desarrollo que permitiera trabajar codo con codo con los equipos externos y crear sus propios videojuegos... Y todo ello manteniendo una filosofía, realmente inédita, de precios al alcance de todos los jugadores.

Si 1998 fue genial para Dinamic, 1999 no se queda atrás y vio nacer FX hace ahora 20 años.

"El equipo fundacional era fantástico y cargado de experiencia: mis hermanos Víctor y Nacho, Carlos Abril, Jesús Alonso, Antonio Lucena y Pablo de la Nuez", cuenta Pablo Ruiz.

Y llegó el primer juego. Viajaron al E3 en la primavera de 1999, "como si no hubiéramos estado nunca. Estudiamos cada empresa, cada videojuego y no dejamos ni un palmo de feria por visitar".

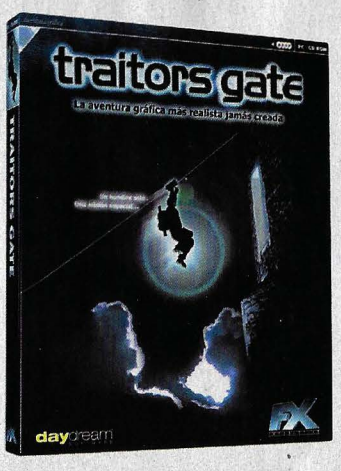


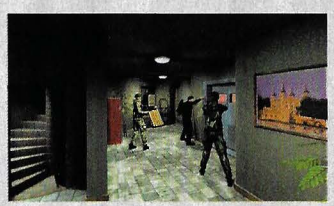
El equipo principal y los fundadores de Dinamic y FX, los hermanos Ruiz, se reunieron de nuevo el pasado año para celebrar el 35º aniversario de Dinamic.

TRAITORS GATE

«Traitors Gate» cumplia todos los requisitos de FX. Un planteamiento innovador creado por un equipo indie de Suecia. Y sobre todo, un gran videojuego y una localización brutal. Se trataba de una aventura que necesitaba 4 CDs, estar completamente en español y venderse por menos de 3.000 pesetas. Todo un reto.

Al final todo salió bien. El 16 de diciembre de 1999, FX lanzó «Traitors Gate», el primer videojuego de su catálogo y momento desde el que se cuenta el aniversario.





LOCALIZACIÓN Y ADAPTACIÓN

Sin duda, es algo que se convirtió en uno de los signos distintivos de FX. "Queríamos demostrar que para nosotros los videojuegos son más una pasión que una industria", afirma Pablo Ruiz. "Que estamos comprometidos con los creadores y con los jugadores".

Todo empezaba jugando y conociendo el videojuego de principio a fin, para mostrar todo su potencial.

Este proceso requería la mejor localización, tanto textos como voces (incluso a veces gráficos, incluso texturas), el manual más útil, la mejor edición posible cargada de extras (guías, mapas, solucionarios...) y por último, el máster ("gold" de CD), que debía incorporar todas las actualizaciones disponibles del juego.

"Fue un orgullo trabajar con los mejores estudios, directores y actores de doblaje", continúa, "para que videojuegos como «Tzar», «The Longest Journey», «Imperivm», «Panzers», «Sparta», «X-Plane», «La fuga de Deponia»... estuvieran 100% en español e italiano".

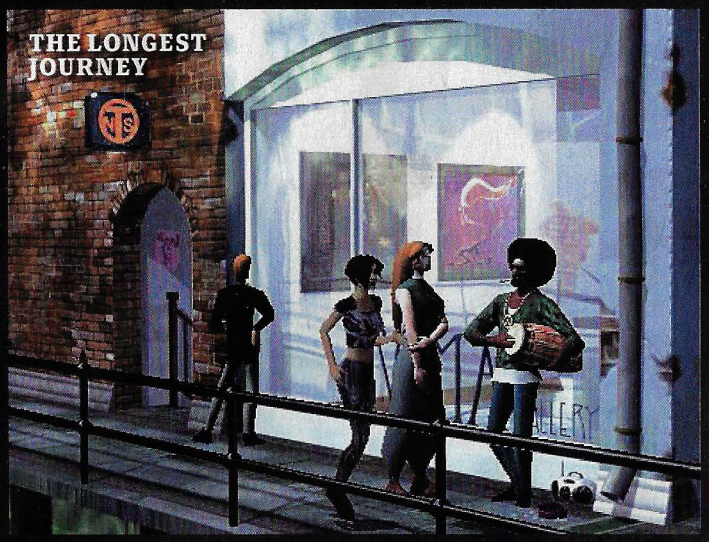
SPARTA: LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS

LA FUGA DE DEPONIA

CODENAME: PANZERS

TZAR

MÁS ALLÁ DE LA APUESTA POR EL FORMATO FÍSICO



FX siempre tuvo claro que el formato físico era fundamental en su filosofía. "Pero en 1999", comenta Pablo Ruiz, "no era una apuesta. El mercado del videojuego era físico y todavía en CD-ROM. El DVD se popularizó años más tarde".

Pero, también, FX siempre intentaba incorporar el mayor número de opciones y extras en Internet que podía ofrecer para complementar la oferta física de su catálogo.

Por ejemplo, «Tzar» ofrecía por descarga la campaña gratuita de "La Reconquista" adaptando el videojuego a uno de los personajes más renombrados de la Historia de España, el Cid. Y «The Longest Journey» iba desvelando cada semana en la web de FX el "solucionario" de cada uno de sus ocho capítulos.

«Imperivm» presentó "La Liga Imperivm" y lanzó el primer campeonato de eSports en España e Italia donde se jugaron más de un millón de partidas.

«Sacred» fue el primer videojuego en nuestro país con partidas en un servidor online permanente. Y su expansión «Underworld» se ofreció a los gratuitamente como una actualización exclusivamente online.

Antes -mucho antes- de que los eSports se pusieran de moda, FX se lanzó al ruedo online con un campeonato inédito en España: la "Liga Imperivm".

EL DESARROLLO PROPIO

FX FÚTBOL

FX Fútbol», pese a que se pueda suponer lo contrario dada la historia previa de Dinamic, tardó en llegar. "Cuando vendimos Dinamic a principios de 1999", cuenta Pablo Ruiz, "una de las condiciones era no realizar un videojuego que pudiera competir con «PC Fútbol» durante varios años".

Pero, pasado el plazo, el pistoletazo de salida lo debía dar el equipo que creó «PC Fútbol».

"Sí o sí", prosigue Pablo Ruiz, "teníamos que reunirlo de nuevo para poner las bases de la nueva etapa. Pero, lógicamente, cada uno estaba en un proyecto propio que debía aparcar temporalmente".

Víctor Ruiz aportaría su experiencia de producción y su propio equipo de programación; Nacho Ruiz se encargaría de las directrices gráficas; Gaby Ruiz aportaría los comentarios de los partidos, "ya que contábamos con Pablo Aranda", prosigue, "que con muchos «PC Fútbol» a la espalda, se encargaba de lujo de la parte futbolística".

Luego, había que convencer a Carlos Abril, que tenía «PC Fútbol» en la cabeza al haber sido el productor de las entregas de más éxito, pero había dejado FX Interactive para fundar su propia compañía.

"Nos faltaba Pedro Sudón para la IA del partido interactivo", comenta Pablo Ruiz, "pero tras un intenso trabajo de selección se fichó a Alejandro Cosín y su acierto fue total".

En su segunda parte, «FX Fútbol» se convertiría en el primer lanzamiento de FX en Steam y llegaría el éxito internacional.

"Fútbol" se escribe diferente dependiendo del país. En Inglaterra es Football, en Italia es Calcio, en Alemania es Fußball, en Brasil es Futebol, en EEUU es Soccer... Por ello el nombre de la saga evoluciona a «Football Club Simulator», para tener un único título para todo el mundo.

La segunda entrega de la saga «FX Fútbol» se convertiría en el primer juego de FX Interactive en aparecer en Steam, la mayor plataforma digital en PC, convertiéndose en un gran éxito internacional.

EL DESARROLLO PROPIO

NAVY MOVES

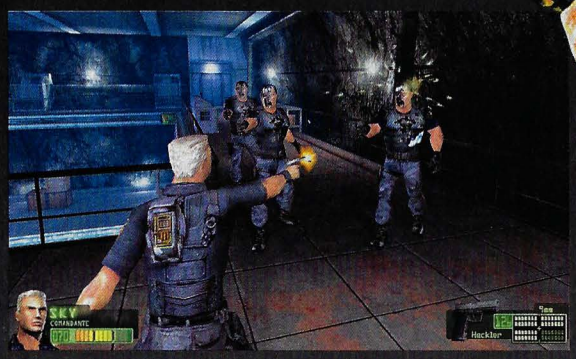
Navy Moves» se convirtió en el videojuego estrella de FX desde su lanzamiento y hasta su entrada por la puerta grande del "Museo FX", el 25 de enero de 2016.

«Navy Moves» se convirtió en el primer "free to play" creado en España y permitió a FX unir a los jugadores con la tecnología. Fue un banco de pruebas mundial útil y disruptivo, y el principal eje para su mejora permanente.

Sus cifras son gigantescas. Más de 1.000.000 de jugadores en todo el mundo, más de 21.000.000 de partidas jugadas y 2397 años lineales de acción y diversión.

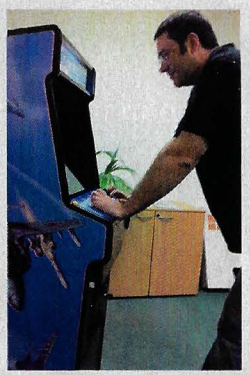
"Con «Navy Moves F2P» desarrollamos todas las herramientas", comenta Pablo Ruiz, "el "engine 3D", software de efectos, rutinas de música y sonidos, sistemas de gestión de proyectos y "QA"...".

Y también crearon la "Plataforma TIC" en la que se basa FX Store, para aportar valor añadido al jugador: descargas masivas, cuentas de usuarios únicos, moneda virtual, área privada, "cloud" de videojuegos...



¡EL CREADOR!

Cuando, 20 años antes, Víctor Ruiz comenzó el desarrollo del «Navy Moves» original, quizá ya tenía en mente que fuera un juego para recreativa, pero no fue hasta pasado ese tiempo cuando, con la correspondiente puesta al día en tecnología, pudo hacerse realidad. Mientras el nuevo «Navy Moves» tomaba forma, el prototipo de esa recreativa -con un PC en sus tripas- ya estaba operativa en las oficinas de FX, donde pudimos probarla, junto a su mismísimo creador.

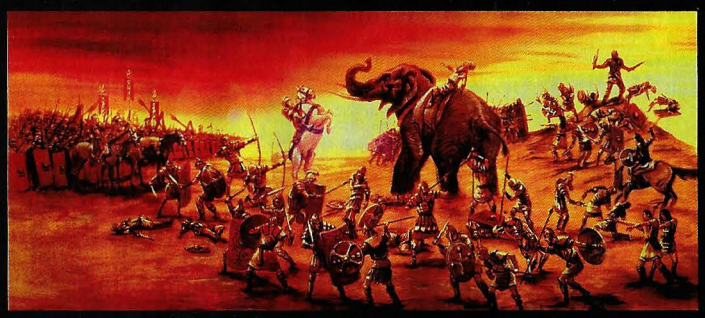


EL CONCEPTO ARCADE EN EL NUEVO «NAVY MOVES»

Cuando se empezó a diseñar y desarrollar la versión del 20º aniversario de «Navy Moves», el concepto de juego arcade -y el propio lema "Arcade Ready"- se convirtieron en seña de identidad de un título que, además, fue en España pionero de la distribución episódica. La campaña completa del nuevo «Navy Moves» se planificó para poder ser jugada en máquina recreativa, como las clásicas de los años 80 y 90. De hecho, en su día se construyeron varios prototipos.

El diseño de distintos mandos adaptados para «Navy Moves» llegó a centrar y definir en muchos aspectos la misma jugabilidad del clásico renovado.

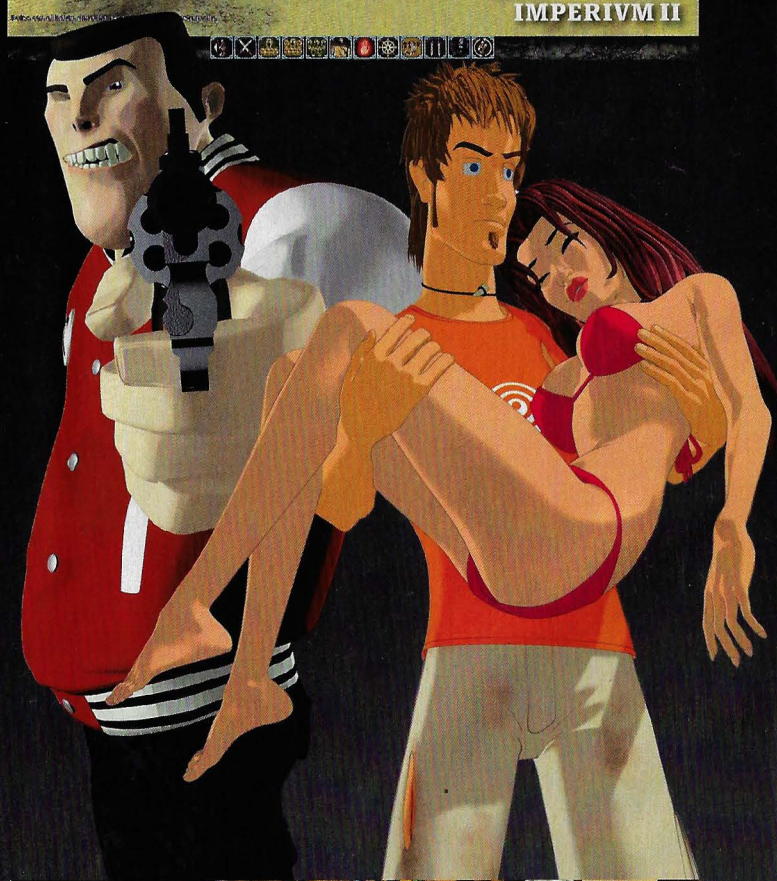
LAS SAGAS MÁS POPULARES DE FX

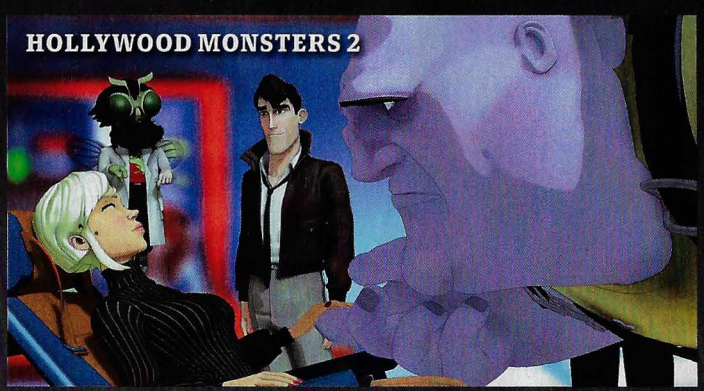


Si algún videojuego representa a FX, es «Imperivm». "Y el reto de partida era realmente ingente", afirma Pablo Ruiz. Frente a los videojuegos de estrategia en 3D que empezaban a popularizarse, «Imperivm» lucía gráficos isométricos. Preciosos, detallados, cuidados hasta el mínimo detalle, pero isométricos. "A nosotros, como jugadores "clásicos", nos parecían maravillosos", continúa Pablo, "pero debo reconocer que mucha gente nos comentaba: ¿y no es 3D? La respuesta era clara; no, no es 3D. Y con confianza ciega les decíamos "si quieres disfrutar de un nuevo concepto de juego que te atrapa desde el primer minuto, te retamos a que descubras la Conquista en tiempo real". El resto ya es historia, y junto con «Risky Woods», «PC Fútbol» y «Navy Moves F2P» son los videojuegos de los que, entre Dinamic y FX Interactive, se han vendido más de 1.000.000 de copias en todo el mundo.

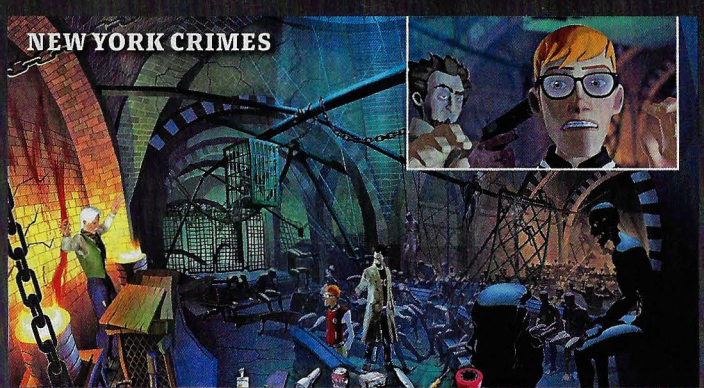
Si algún género representa a FX son las aventuras: «Traitors Gate», «The Longest Journey», «Sherlock Holmes», «La fuga de Deponia»... Por destacar sólo algunas de las más queridas por lo jugadores. Y si hablamos de la apuesta por Pendulo Studios, Pablo Ruiz confirma que "sin duda era la mejor apuesta que podíamos hacer. Nunca he visto un equipo tan decidido a darlo todo por su proyecto. Una maravilla. Cada una de sus aventuras son obras de arte y para FX ha sido un orgullo producir y editar «Hollywood Monsters 1 y 2», «Runaway 1 y 2» y el genial y rompedor «New York Crimes»".

IMPERIVM II





HOLLYWOOD MONSTERS 2



NEW YORK CRIMES

RUNAWAY 2

EL SALTO A LA DISTRIBUCIÓN ONLINE

Occumqui aliquibusae ident mollendam quidend, aepudant quam, officia de enimus rempore rovitatia que moluptae pa nonsequia intiorro corem anda dero

En 2008 comenzamos la puesta en marcha de la infraestructura TIC que nos permitirá inaugurar FX Store en septiembre de 2011, con sus 3 primeros videojuegos", comenta Pablo Ruiz sobre el salto a la distribución digital. Se convertía en la tienda online de videojuegos pionera de nuestro país. "Para nosotros fue todo un orgullo".

FX Store se presentó en el Ficod 2011 (Foro internacional de Contenido Digitales) y recibió una calurosa ovación de los asistentes por su novedosa arquitectura WOA (Web Oriented Architecture -Arquitectura Orientada a la Web) que facilita al máximo su manejo al integrarse con el navegador.

Año a año se ha ido ampliado el catálogo digital. Los 3 videojuegos iniciales se han multiplicado por 20, hasta sumar más de 60. Videojuegos de todos los géneros, completamente en español, con manuales y extras, sin DRM y a precios más ajustados que plataformas digitales internacionales.

La segunda gran apuesta de FX fue integrar los videojuegos en formato físicos en DVD con FX Store. Así los jugadores recibían su ejemplar físico y el digital en una sola compra. Las ventajas eran muchas: archivo, instalación en varios PC, guías oficiales, actualización automática del videojuego, puntos FX de regalo...

Hoy en día FX Store da servicio 24 horas al día x 365 días al año a más de 1.000.000 de jugadores registrados en España, Italia y 22 países de América Latina.

Además, tiene en marcha la iniciativa UPGRADE a la que están invitados más de 15 millones de jugadores FX, para disfrutar de sus juegos físicos en formato digital, completamente gratis.

¿CUÁL ES EL FUTURO DE FX?

De editor local de videojuegos en formato físico a creador mundial de videojuegos en formato digital para plataformas de descarga y streaming. Este ha sido el reto de FX desde 2015.

Este mismo mes de julio, «Football Club Simulator», el proyecto para llevar el espíritu de la Saga «PC Fútbol» a más de 100 países de todo el mundo alcanza los 100.000 ejemplares. ¡Un hito!

Ya desde 2019, «Football Club Simulator» estaba disponible en streaming en la plataforma de PlayGiga, recientemente adquirida por Facebook.

"En estos momentos estamos creando el nuevo «Football Club Simulator - FCS #21» utilizando Unreal Engine 4", comenta Pablo Ruiz. "Se están desarrollando nuevas funciones como el Editor mundial de competiciones y equipos, el nuevo Motor de resultados, el nuevo ProManager y el nuevo Sistema de niveles para sumar a la experiencia de mánager, la de estrategia y la de rol".

El segundo gran proyecto de FX actualmente es «Imperivm HD». Ahora mismo está en fase Beta en Steam, con más de 25.000 participantes que aportan sus sugerencias para ajustar al máximo la jugabilidad multijugador, antes de incorporar la nueva Liga Imperivm, que será de alcance mundial y llevará el nombre de "Imperivm World League".

En septiembre será la inauguración de FX+, la nueva tienda online de videojuegos que sustituirá gradualmente a FX Store, y que estará preparada para servicios de descarga y streaming.

FX+ se centra en ediciones HD de los videojuegos de más éxito de FX, con un servidor multijugador dedicado y preparada para editar videojuegos de compañías independientes "que nos han ofrecido grandes videojuegos", según Pablo, "ya que además de Español e Italiano, estará también en Inglés para dar un servicio mundial".

"Y por supuesto, tenemos un par de sorpresas", afirma Pablo. "Pero lógicamente, si las contamos, dejarían de serlo. ¡Nos vemos!".

La nueva entrega de «Football Club Simulator» tendrá un aspecto visual totalmente renovado, muy distinto a éste, así como en sus distintos apartados.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos a este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

En las etapas por las que pasa un proyecto de financiación colectiva, la imaginación se hace fuerte. Una demo puede convencer o acabar con todo. Una buena presentación inicial es vital. Todo ello forma parte del desarrollo independiente, que no anda corto de ideas.

THE RED SOLSTICE 2: SURVIVORS

A pandemia revuelta...

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Ironward **Fecha:** 2020
Web: *www.theredsolstice.com* **INTERÉS:**

Después de pasarlas canutas con la primera entrega, Ironward confía en lanzar este año «The Red Solstice 2: Survivors». Con las corporaciones ávidas por sacar partido a un virus que nos va a poner las cosas difíciles. En misiones donde la planificación inicial da paso a enfrentamientos contra mutantes y máquinas. El modo cooperativo apunta a 8 jugadores simultáneos en campañas nuevas o sobre la marcha. Unidades variadas, personalizadas en aspecto y equipamiento harán única cada escuadra, para jugar con amigos.

Escuadras de hasta ocho jugadores, con posibilidad de pedir refuerzos en cualquier momento, salvarán a la humanidad de la avaricia y las mutaciones.

SAINT KOTAR: THE YELLOW MASK

Un aperitivo veraniego, y mucho más

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Red Martyr Entertainment
Lanzamiento: 2020 **Web:** *www.saintkotar.com* **INTERÉS:**

Ya podemos empezar a saborear lo que Red Martyr Entertainment tienen entre manos. Una aventura de terror que ha saltado a nuestras pantallas en formato demo. Pero cuyo desarrollo depende de la campaña en Kickstarter que han puesto en marcha. La opinión de los jugadores que se han volcado en las pruebas es fundamental para el estudio. Eso sí, quien jugara en su día a «Alone in the Dark» puede que vea más de una referencia. Esta vez, con dos historias diferentes, según el personaje que elijamos como protagonista.

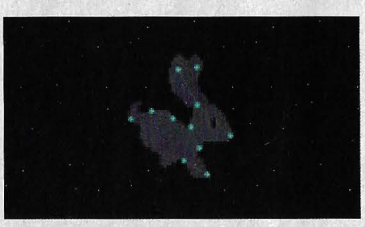
EN CAMPAÑA

DAWNGATE: THE REVIVAL PROJECT

Ya es un éxito en Kickstarter y este JDR retoma la licencia de Dawngate, para volver a abrir sus puertas a una comunidad con ganas. Eso sí, con unos cuantos años por delante. De momento, los responsables se han pasado tres años sacando recursos del juego original. A partir de ahí, un motor de juego mejorado, más contenido y actualizaciones están en marcha. El estilo original de este MOBA, de cinco contra cinco, se mantendrá junto a sus poderes infinitos que daban lugar a combates espectaculares.

kck.st/37HVFKh

BUNNY HOP



Una constelación con forma de conejo es protagonista de este plataformas. Como si de una historia mitológica se tratara, saltará al mundo con la intención de volver donde le pertenece. Lo hará con un estilo pixelado y sencillo. Mientrasm se encuentra con otros personajes y recorre 15 niveles repartidos entre cinco mundos. Como proyecto, apunta a lo básico y ofrece información sobre cómo se completa cada fase del desarrollo. Desde la idea inicial hasta que llegue a estar completo, esperamos, este 2020.

kck.st/2BBHSJr

Se empiezan a ver juegos variados y vanguardistas, basados en tecnología que nos prometieron hará un par o tres convenciones de SIGGRAPH. Desde la Inteligencia Artificial aplicada a la mejora en la resolución gráfica, hasta mundos virtuales que igualan algunas de las películas más espectaculares del cine. Este año pintaba realmente bien en cuanto a juegos e innovación, hasta la crisis mundial de la Covid-19. Pero aún se salvan algunas promesas que esperábamos desde hace años. Y todo esto se presenta unido a títulos que avanzan con paso firme y dejan bien claro en qué plataforma se juega mejor, con el catálogo más extenso y variado. En las siguientes páginas, encontrarás las razones para hacer esta afirmación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in progress
37 Sigue jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

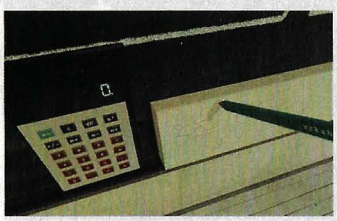
Por fin se acercan las naves del Imperio y no podíamos estar más contentos. Esta RV sí es la que queremos, aunque sea dentro de juegos que disfrutar también de modo tradicional. Aunque también hay sitio para cosas raras, como arreglar una silla o serrar un salchichón.

STAR WARS: SQUADRONS

Batallas estelares después del Imperio

■ **Género:** Acción ■ **Compatibilidad:** HTC Vive, Oculus rift, Valve Index
■ **Desarrollador:** Motive Studios ■ **Disponible:** 2 de octubre de 2020 ■ **Precio:** 39.99€
■ **Web:** *www.ea.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Tras destruir la Estrella de la Muerte, en su versión del Retorno del Jedi, aún quedaban muchas naves del imperio. Ahí es donde nos colocará «Star Wars: Squadrons», en medio de esa labor de limpieza que enfrenta a pilotos de cazas, bombarderos e interceptores, pero con la posibilidad de elegir bando. Se da por sentado que los combates online 5v5 y toda la historia se podrá jugar en RV. Incluso contra jugadores con pantallas tradicionales y de consola, gracias al juego cruzado.



VRKSHOP

Haz tus muebles en un pis pás

■ **Género:** Simulador ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, Valve Index, WMR
■ **Desarrollador:** Incineration Games ■ **Disponible:** Acceso Anticipado ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *www.vrkshop.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

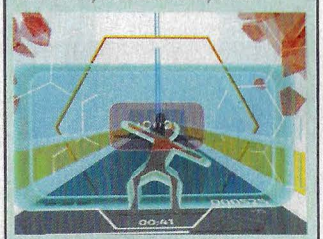
Los programas de TV son un filón que aún no se ha explotado en la RV. No solo "realities" donde ser parte de la acción, sino experiencias creativas. ¿Qué tal hacer unos muebles y usar herramientas peligrosas? Esto es lo que nos permite «Vrkshop», aunque con un catálogo de objetos que va más allá de la madera y clavos. Todo esto rodeado de un humor que pasa de lo didáctico a lo más surreal. Como hacerse un bocadillo en el banco de trabajo y pensar cómo luchar contra las leyes de la física para no perder el relleno.

DEMOS

DJINNI & THACO: TRIAL BY SPIRE
HTC VIVE, OCULUS RIFT

Las hordas de enemigos se abren paso entre magia y 30 niveles. Esta demo nos da una buena idea.
■ *store.steampowered.com/app/1262230*

OHSHAPE
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Ponerse en forma es una misión para la que la Realidad Virtual y aumentada tienen mucho que ofrecer, como en este caso.
■ *ohshapevr.com*

BLOBKIN BLASTER VALVE INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR

Sencillez bajo el mar, para refrescar el verano mientras acabamos con peces mutantes.
■ *www.bravelunch.com/blobkin-blaster*

Son muchos los títulos que se han presentado estos meses. Nos centramos en la originalidad de un juego musical de formato inusual. También, en las versiones de prueba de algunos. Aunque, si queremos ahorrar, nada mejor que unos buenos mods...

DEMOS

DESTROY ALL HUMANS!

El humor extraterrestre y cambiaformas de «Destroy All Humans!» vuelve con esta versión mejorada y actualizada.
■ *destroyallhumansgame.com*

DESPERADOS III

Sigilo y espectacularidad a partes iguales llenan esta epopeya con el lejano Oeste como escenario sin igual.
■ *desperadosgame.com*

ONIRIKE

Probamos rarezas, puzles y plataformas en un mundo abierto de tonos pastel que flota en el espacio.
■ *www.devilishgames.com*

METAL: HELLSINGER

Nos abrimos paso a golpes de batería

■ **Género:** Acción/Musical ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio:** The Outsiders ■ **Disponible:** 2021 ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *www.metalhellsinger.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Tener una BSO con músicos como Matt Heafy (Trivium), Mikael Stanne (Dark Tranquillity), Björn Strid (Soilwork) y Alissa White-Gluz (Arch Enemy), convencerá a muchos para comprar un juego. Pero, si seguir el ritmo es sinónimo de ganar más puntos y multiplicar el daño, este título en primera persona puede atraer a legiones. Con una base que parece sencilla, pero que bebe de experiencias más musicales y menos profundas. «Metal: Hellsinger» no es un título musical, pero se puede jugar como tal. Mientras seguimos la historia narrada por el actor Troy Baker y subimos en las listas de éxitos.

Una historia narrada por Troy Baker y música de buenas bandas mezclan acción en primera persona con nuestra capacidad de llevar el ritmo.

DIARIO DE DESARROLLO

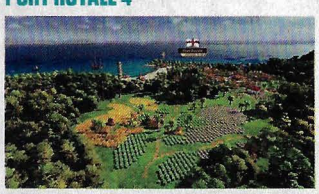
WASTELAND 3

Un nuevo vídeo nos invita a conocer el frío y los personajes de este título que aún tiene mucho trabajo por delante.
■ *youtu.be/h0OG9Qt_5yU*

DIRT 5

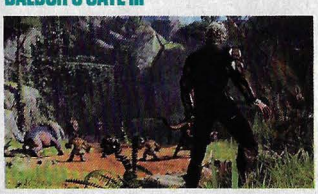
La tecnología que mueve la nueva entrega de «DiRT» promete experiencias más viscerales fuera de pista.
■ *youtu.be/IipuC0grsvw*

PORT ROYALE 4



Ha llegado la hora de conocer el nuevo mundo de «Port Royale 4», su banda sonora y cómo va la beta del juego.
■ *youtu.be/W7sZ67bw0l8*

BALDUR'S GATE III



Con cada evento de comunidad de «Baldur's Gate 3» esperamos que repitan el buen nivel de noticias y contenidos del anterior.
■ *store.steampowered.com*

A pesar de que un juego siga activo y con seguidores online, puede llegarle el momento de pasar página. Pero no nos preocupamos mientras haya servidores en marcha. Al tiempo que un buen contenido gratuito para los clásicos siempre es de agradecer.

BATTLEFIELD V

Hasta aquí hemos llegado

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** DICE **Disponible:** 25 de junio **Precio:** Gratis **Web:** *www.ea.com* **INTERÉS:**

Llegar a la edición del segundo año ha sido todo un hito en «Battlefield V», que ha dicho adiós a los nuevos contenidos. Eso sí, lo ha hecho con un buen cargamento. Además de actualizar el código y ofrecernos algún parche posterior a esta actualización final para el juego de EA, la versión 7.0 ha traído dos mapas, nueve armas nuevas, accesorios para estas, granadas y cambios más generales. Los vehículos incluyen modelos aéreos como el P-51D o un carro blindado Puma alemán. Con los parches han solucionado fallos y mejoras en el rendimiento.

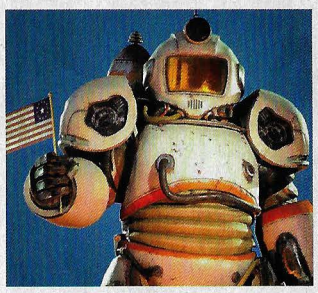
Las mejoras seguirán llegando a «Battlefield V», pero no así los nuevos contenidos a los que nos han acostumbrado con sus actualizaciones.

FALLOUT 76

Un nuevo plan

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** Bethesda **Disponible:** 2020 **Precio:** 19,99€ **Web:** *fallout.bethesda.net* **INTERÉS:**

A razón de 19,99€ por paquete de contenido, «Fallout 76» ha crecido desde su lanzamiento. La edición «The Legendary Run» se ha llevado buenas críticas. Pero no paran aquí las cosas, pues han publicado una nueva hoja de ruta para los próximos meses y... ¿años? Incluye temporadas con un sistema de progresión y recompensas propias.



ARMA III

Contenido creado por la comunidad

Género: Simulador **Idioma:** Español **Estudio:** Bohemia Int. **Disponible:** 4 mayo 2020 **Precio:** 19.99€ **Web:** *www.arma3.com* **INTERÉS:**

Bohemia Interactive ha decidido apoyar a quienes contribuyen a que «ArmA III» crezca, con la incorporación de mucho contenido. Nos ofrece 419 km2 en los que desplegar unidades. También, 75 vehículos y variantes para recorrer el terreno. Con 10 misiones para un jugador y 17 escenarios multijugador, pasaremos del verano a la nieve.

MODS

THE WITCHER 3
FIREARMS

Las armas de fuego llegan a «The Witcher 3» con mucho equilibrado y nuevas opciones para Geralt.

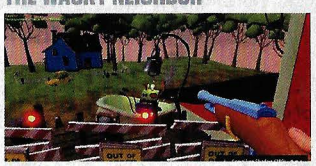
nexusmods.com/witcher3/mods/4903

AMNESIA: THE DARK DESCENT
REMASTERED

A falta de versión oficial, este mod ofrece entornos más agobiantes, mejor iluminados y más detallados.

moddb.com/mods/amnesia-the-dark-descent-remastered

HELLO NEIGHBOR
THE WACKY NEIGHBOR



A partir de los escenarios de «Helo Neighbor», esta versión los hace más complicados y terroríficos.

moddb.com/mods/the-wacky-neighbor

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
THE IRON PLAGUE

Nuevas armadas llegan a este clásico de estrategia, con unidades originales y un trabajo bastante profundo en todos los aspectos.

moddb.com/mods/azurians

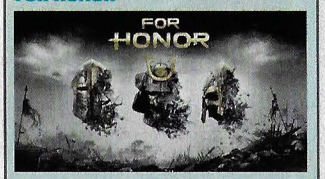
Seguimos con fórmulas para alargar la vida de los juegos que nos gustan. También, con otras que son ejemplo para conseguir que la comunidad tenga más peso en el desarrollo de nuevos títulos. Nos encanta que las ideas de los jugadores se tengan en cuenta.

ACTUALIZADOS

ARMORED WARFARE

Bajo el título «Enigma's Legacy» el popular juego de blindados sigue con su futuro militarizado.
■ *aw.my.games*

FOR HONOR

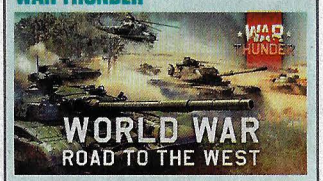


Tirania es la 2ª temporada del cuarto año en «For Honor», que arrancó el pasado 11 de junio.
■ *ubisoft.com*

HEROES OF THE STORM

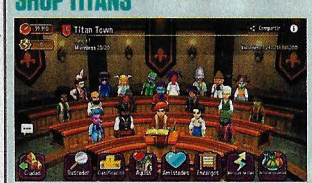
Mei protagoniza el regreso de Nexomania y otra anomalía más, con algo de «Overwatch».
■ *heroesofthestorm.com*

WAR THUNDER



La batalla por Europa entra de lleno en una fase crucial con la 3ª temporada de este enfrentamiento.
■ *warthunder.com*

SHOP TITANS



A la espera de nuevos eventos el juego añade nuevas estructuras como "Tower of Titans".
■ *playshoptitans.com*

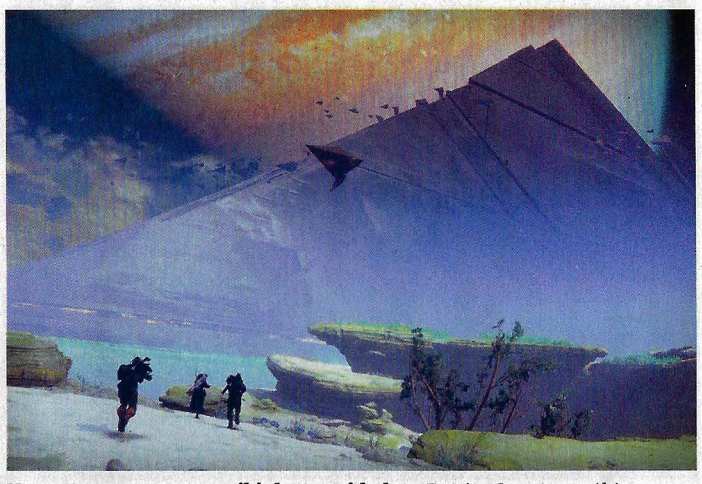
DESTINY 2

Preparados para ir más allá de la luz

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Bungie ■ **Lanzamiento:** 10 de junio de 2020
■ **Web:** *bungie.net* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

La temporada de los visitantes está ya en marcha con lo que parece ser la etapa final de «Destiny 2» antes de su próxima expansión, «Más allá de la luz». La historia, tras acabar con la nave de la Legión Roja que iba a chocar contra la última ciudad, se centra ahora en unas misteriosas pirámides. Las mismas que han dejado volar la imaginación de la comunidad durante años. Pero que ahora nos adelantan la oscuridad, que llegará en unos meses con cambios radicales en el Sistema Solar.

De momento, tenemos hasta el próximo mes de septiembre para jugar una nueva mazmorra en la «Temporada de los Visitantes». La campaña nos dará pistas sobre lo que se nos viene encima. Hay más recompensas para todos, con algún extra para quien pague los 10€ que cuesta el pase. Pero lo mejor es que cada semana tenemos algún evento que compartir con amigos o enfrentarnos a ellos para sacar algún extra. No está nada mal.



Nos preparamos para recibir la oscuridad en «Destiny 2» con una última temporada en su «Bastión de Sombras».

APÚNTATE A LA BETA

WARHAMMER 40K AERONAUTICA IMPERIALIS

Es el momento de ser de los primeros en elegir bando y volar por los cielos con máquinas que desafían la física. Hasta que esto ocurra, «Flight Command Beta» se ha abierto junto a un plan que acompaña el lanzamiento del juego en Steam, nuevos parches y la colaboración activa de la comunidad.
■ *www.aeronauticaimperialisflightcommand.com*

¿QUÉ ES OPENDEV?

Amplitude ha puesto en marcha una iniciativa para apoyar proyectos gracias a la comunidad. El primer elemento será «Humankind». La fórmula pasa por poner a disposición de los usuarios distintos escenarios. Así, de forma sucesiva, podremos jugar durante el verano, dar opiniones y comprobar si nuestra participación se ve reflejada en la siguiente fase.
■ *games2gether.com*

Versiones coleccionista con o sin juego. Por un lado, sirve para tener todo menos el título en cuestión, meses antes del lanzamiento. Por otro, sabemos que muchas veces no llega la versión para PC. Podemos verlo como un movimiento positivo para coleccionistas.

DESTINY 2: MÁS ALLÁ DE LA LUZ

Bajo la sombra de las pirámides extrasolares

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Bungie ■ **Disponible:** septiembre de 2020 ■ **Precio:** 129.95 €
■ **Web:** *bungie.net* **INTERÉS:**

Lo que en principio parecía una edición con no mucho interés, se ha convertido en un fenómeno para la comunidad de «Destiny 2». La expansión parece haber calado con un pack que se vende antes de llegar el juego y sin importar la versión.

También hay una edición que incluye el código, pero se da la oportunidad para adquirir todo el pack o solo el merchandising.

El contenido de «Destiny 2: Más allá de la luz Collector's Edition» incluye el código de la expansión en versión Digital Deluxe. Le acompaña una réplica de una de las naves de la Oscuridad, una bolsa de explorador, una cantimplora, una libreta con códigos y varias cosas más. Aparte está la edición de la Desconocida, que es la única forma de conseguir la figura de este personaje.

«Destiny 2: Más allá de la luz» ha lanzado las expectativas de los aficionados al juego de Bungie con sus ediciones para coleccionista. Que se pueda adquirir con o sin juego, es todo un detalle para elegir lo que más nos interese.

DE COMPRAS

1971 PROJECT HELIOS

La música de Xavi San Martín es parte de esta edición física del juego, que se acompaña de unas láminas y un parche, por 39,95€.
■ *meridiem-games.com*

DETROIT: BECOME HUMAN

Los títulos de Quantic Dream han desembarcado en PC con ediciones físicas y una edición de lujo, por 349,95€
■ *meridiem-games.com*

CYBERPUNK 2077

Tener en la estantería al personaje de Keanu Reeves en «Cyberpunk 2077», Johnny Silverhand, nos costará 44,95€.
■ *www.xtralife.com*

PARA TU COLECCIÓN

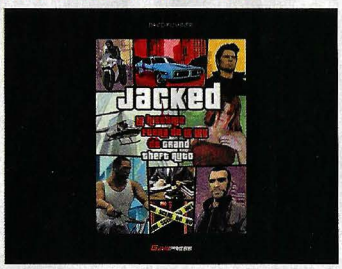
KINGDOMS OF AMALUR RE-RECKONING COLLECTOR'S EDITION

La versión actualizada de «Kingdoms of Amalur» llegará el 8 de septiembre. Mientras, nos recrearemos con los datos de su edición para coleccionistas. Incluirá el juego, una figura de Alyn Shir de 20,8 cm, un llavero de Amalur, cinco láminas de arte, la BSO en CD y una caja con diseño exclusivo. Por 109,95€.
■ *www.thqnordic.com*

LECTURAS

JACKED: LA HISTORIA FUERA DE LA LEY DE GRAND THEFT AUTO

La película "The Gamechangers" (2015) se inspire en la historia de Rockstar que cuenta "Jacked". Este libro del periodista David Kushner recorre la aventura que empezó con Rockstar Games. Entrevistas a David Jones, Terry Donovan o Gary Foreman, donde cuentan detalles poco conocidos, por 24,95€.
■ *gamepress.es*



Evento: Ignition Series **Juego:** Valorant **Compañía:** Riot Games **Fecha:** desde 19 junio 2020 **Más detalles:** *playvalorant.com*

IGNITION SERIES

«Valorant», el título de Riot Games y nuevo contendiente en los campeonatos de acción, ya tiene su torneo aspirante a oficial de eSports.

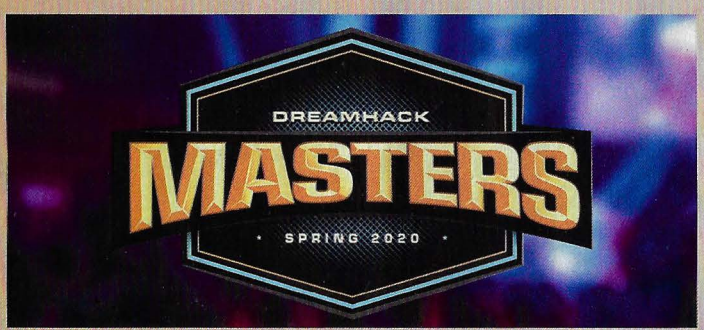
Jugadores, clubes, creadores de contenidos y empresas organizadoras de torneos se han unido a Riot Games en Ignition Series. Una serie de torneos internacionales, con cientos de equipos que ha comenzado por G2 x IGNITION, RAGE x IGNITION, Empire Play x Ignition, T1 x Ignition, GGTech x Ignition, Cyber Games Arena x Ignition o Vitality x Ignition en julio. A estas le han seguido WePlay! x Ignition: El WePlay! VALORANT Invitation, PAX Arena x Ignition, Order x Ignition y, a principios de agosto, Mandatory x Ignition, en Japón.

Gracias a estos torneos semanales, Riot Games confía en potenciar «Valorant» como eSport y extenderse a todas las zonas donde se ha lanzado el juego: Norteamérica, Brasil, América Latina, Corea, Japón, Sudeste Asiático, Oceanía, Europa, Rusia, Turquía y Oriente Medio.

Evento: DreamHack Masters **Juego:** CS: GO **Compañía:** Dreamhack **Fecha:** 2020 **Más detalles:** *dreamhack.com*

DREAMHACK

Las condiciones actuales en todo el mundo han reconvertido los más importantes eventos presenciales en torneos online. Como Dreamhack.



Los datos de Dreamhack Masters fueron muy positivos, a pesar de las dificultades técnicas y el cambio de formato debido a las condiciones que la pandemia ha dejado en todo el mundo.

Nada menos que 250.000 espectadores siguieron el evento en español de las regiones Norteamérica y Europa, con más de 650.000 activos durante los 19 días de emisión. BIG ganó en el Viejo Continente y en total se llegaron a repartir 300.000 dólares en premios.

Sin un momento de descanso, prácticamente, Dreamhack Open cogió el relevo en Europa con una bolsa de 100.000 dólares, para luego seguirle Dreamhack Showdown, exclusivo para mujeres, con 100.000 dólares también de premio.

SALÓN DE LA FAMA

TURNER "TFUE" TENNEY

Parte del club FaZe en 2018, Turner Tenney es uno de los jugadores de «Fortnite» más conocidos. No solo en la escena competitiva que ofrece el juego, sino en las retransmisiones en directo. Precisamente, sus comentarios en Twitch le costaron el veto en este canal, así como por parte de Epic Games. Aunque su popularidad parece haber calmado la situación.

Se ha convertido en un referente en transmisiones online. Con lo que no sorprende que se haya dado una cifra oficial de sus ganancias entre Twitter e Instagram. Nada menos que 4.856.099 $ se ha embolsado, solo durante los meses de cuarentena por la Covid-19.

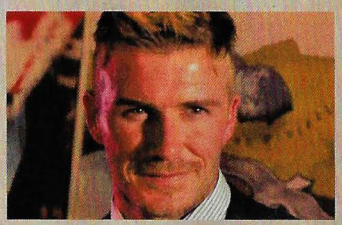
Uno de los jugadores de «Fortnite» que más ingresos obtiene a nivel internacional es TFue, pese a los varios escándalos.

Club: Guild eSports **Juego:** FIFA, Fortnite y Rocket League **Web:** *www.guildesports.com*

BECKHAM, TAMBIÉN

El exfutbolista del Manchester, Real Madrid y Los Angeles Galaxy también se lanza a los eSports y funda el club Guild eSports.

Con «FIFA», «Fortnite» y «Rocket League» como primeros eSports en su cartera, David Beckham ha puesto en marcha su propio club. 27 millones de dólares han servido para empezar con Guild eSports desde Londres, con un formato que apuesta por hacer de cantera y que tendrá mucho de formación para futuros profesionales. El club aspira a tener un valor de mercado superior a 100 millones de libras. La lista de patrocinadores apunta alto, junto a directivos como el vicepresidente de Activision Blizzard , Carleton Curtis, en el papel de presidente.



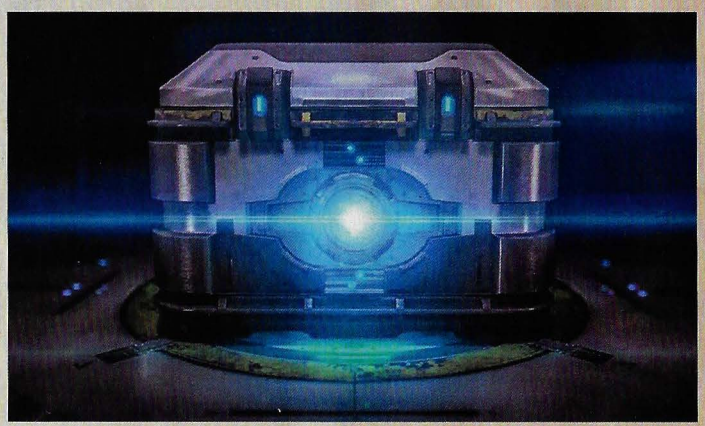
Torneo: War Chest Team League **Juego:** StarCraft II **Compañía:** Blizzard **Fecha:** 2020 **Web:** *blizzard.com*

STARCRAFT II WAR CHEST TEAM LEAGUE

Blizzard apuesta con la War Chest Team League por un formato orientado a la retransmisión y la diversión, más que a la alta competición.

Un formato un tanto originales es la nueva apuesta de Blizzard con «StarCraft II». "War Chest Team League" cuenta con 150.000 dólares de bolsa a repartir. Pero lo curioso empieza por cómo se elige a los participantes. Con nueve comentaristas que harán las veces de seleccionadores.

Una liguilla inicial, con premio para cada encuentro, tendrá a los capitanes como comentaristas en lugar de jugar. La segunda fase, con los seis mejores equipos, lucharán por la corona.



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. **Web:** *play.eslgaming.com/spain* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos. **Web:** *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

SAW GANA LA ORANGE UNITY LEAGUE

El equipo sAw ganó la Orange Unity League y llega a lo más alto de «CS:GO» en España tras vencer a Team Heretics. *unity.lvp.global*

GUCCI X FNATIC

Las marcas de lujo ven cómo llegan nuevos clientes, con la apuesta de Gucci x Fnatic a 1.150 libras esterlinas y agotado en 48 horas. *www.gucci.com*

TEMPLADO

CÓDIGO DE CONDUCTA EN TWITCH

Twitch "banea" streamers acusados de acoso y abuso sexual, pero al sistema le queda mucho por mejorar.. *twitch.com*

LALIGA ESPORTS Y FIFA

EA SPORTS ha firmado un contrato a largo plazo con La Liga antes del lanzamiento de «FIFA 21» y con los eSports como protagonistas.. *ea.com*

FRÍO

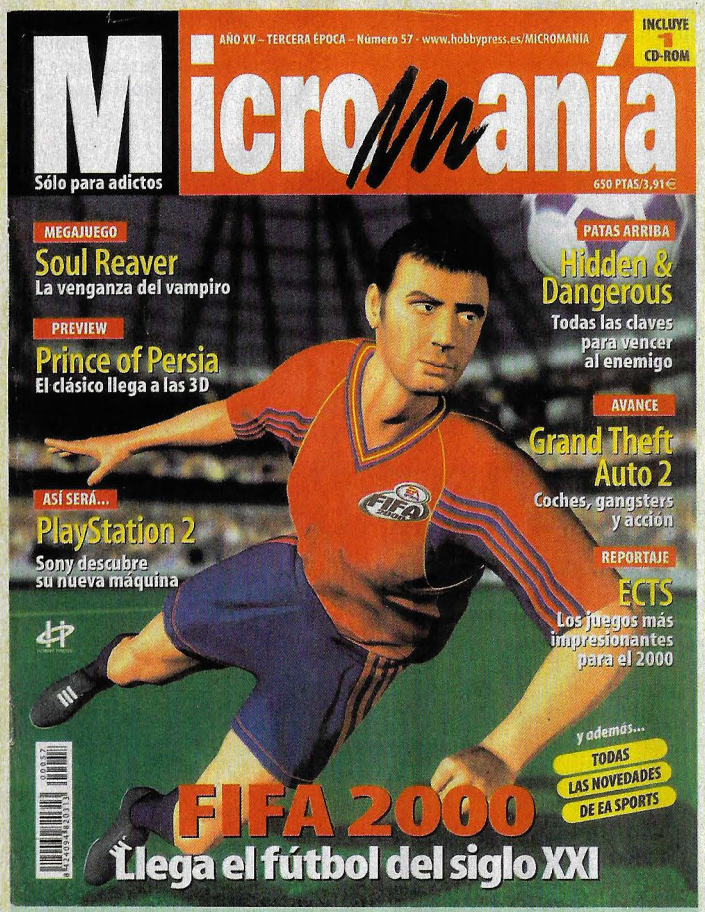
MILLONES CON LA COVID-19

No solo en bolsa se han creado nuevos ricos por la crisis sanitaria, sino que las Redes Sociales han dado una fortuna al sector de eSports.. *www.financialexpress.com*

DISCRIMINACIÓN EN ESPORTS

Los datos registrados de premios a nivel mundial arrojan una diferencia de 44 a 1 a favor de hombres frente a mujeres en eSports. *www.esportsearnings.com*

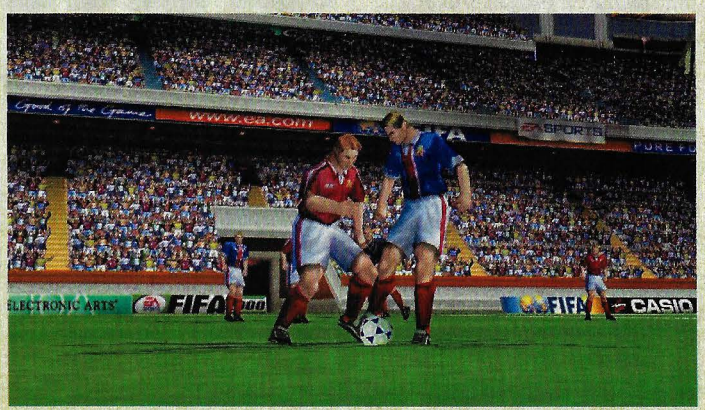
EN PORTADA
FIFA 2000
¡La revolución del fútbol del s.XXI!



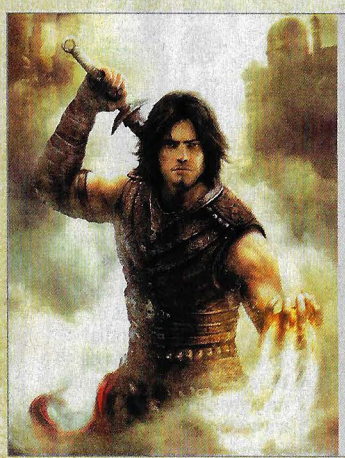
MICROMANÍA 57, TERCERA ÉPOCA

El s.XX llegaba a su fin y el nuevo milenio, el futuro y nuevas tecnologías, se empezaban a asomar prometiendo revoluciones en los juegos. Incluso en clásicos como el fútbol, con EA y su nuevo «FIFA», anticipando el realismo de hoy.

Antes de que Guardiola se convirtiera en la portada de «FIFA 2000», con la camiseta de la selección, nos fuimos hasta los estudios de EA Sports en Vancouver para presenciar parte del desarrollo del que sería el juego de fútbol del s.XXI –o, al menos, marcara el camino para el futuro– junto con el resto de sagas deportivas de la compañía. En aquel viaje disfrutamos del proceso del "motion capture", pudimos incluso hacer alguna grabación de comentarios, probamos las versiones preliminares del juego en distintos formatos y dimos buena cuenta de todo ello en un reportaje especial. En él, además de «FIFA 2000», que ilustró la portada del número 57 de Micromanía, pudimos hablar de «NBA Live 2000», «NHL Hockey 2000» y «Knockout Kings 2000». Sí, entonces EA Sports también hacía juegos de boxeo. ¡Solo han pasado 20 años de aquello!



El uso del "motion capture" fue un elemento clave para la creación de las animaciones de «FIFA 2000». Y pudimos contemplar el proceso en vivo.



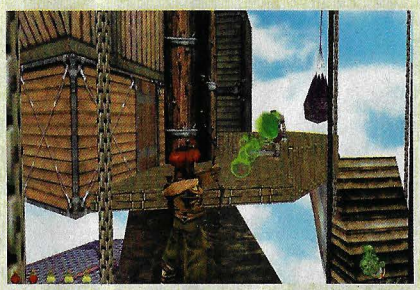
EL PERSONAJE
EL PRÍNCIPE

Uno de los personajes más conocidos y carismáticos de la historia del videojuego, cuyo aspecto moderno nació con la tetralogía de las Arenas del Tiempo, en el momento en que Ubisoft se hizo cargo de la saga «Prince of Persia». Y, sin embargo, pese a su popularidad, es curioso que sea un personaje que jamás ha tenido nombre propio. Salvo en el cine. Pero esa es otra historia...

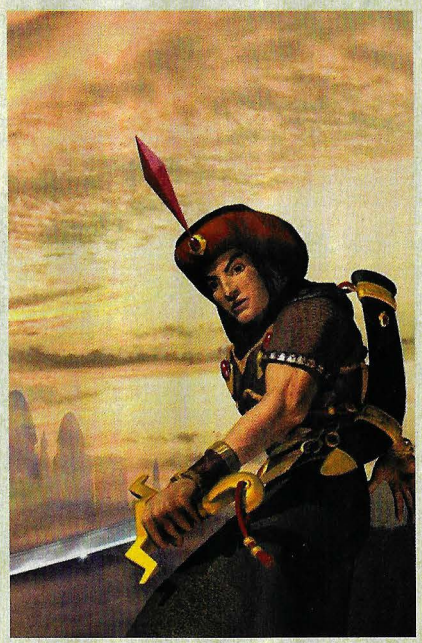
DESTACADO

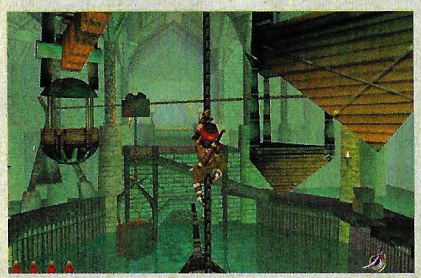
PRINCE OF PERSIA 3D

El salto del Príncipe al mundo tridimensional



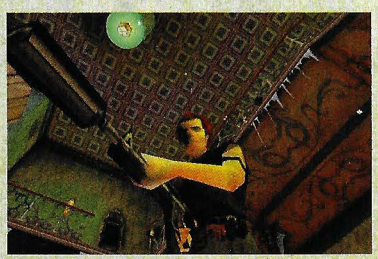
El juego más revolucionario de la saga «Prince of Persia» llegó con esta entrega que daba el salto a las 3D. Ambicioso hasta la médula en su diseño y respetuoso con la herencia de los dos juegos clásicos, Red Orb Entertainment afrontó el desafío de recuperar la saga, que llevaba cinco años ausente, e insuflarle nueva vida y jugabilidad. Aunque no fue perfecto y los bugs asomaron más de lo deseado cuando el juego se lanzó, el primer avance que disfrutamos en este número nos puso los dientes muy largos.





LO MEJOR DEL ECTS 1999

De «Comman & Conquer Renegade» a «Devil Inside». De «Ground Control» a «Diablo II», «Furballs» o «Colin McRae Rally 2». La avalancha de novedades que se presentaron en el ECTS de 1999 fue enorme, pero dimos buena cuenta de todas ellas en el reportaje especial que dedicamos a la feria de Londres. Sí, entonces en Londres se celebraban ferias de juegos. ¡Qué cosas!



MICROMANÍA 57 TERCERA ÉPOCA

Clasicazos, el futuro de las consolas, juegos revolucionarios y mucha diversión. Las páginas del número 57 de Micromanía tenían todo eso...

GRAND THEFT AUTO 2

Antes de que la saga «GTA» diera el salto al realismo del mundo del crimen, su segunda entrega nos avanzaba que su aspecto era similar al original, pero más vistoso.

PLAYSTATION 2

Toda la industria estaba esperando con verdadera ansiedad la nueva consola de Sony; y la compañía, muy inteligente, dosificaba con cuentagotas cada nuevo dato.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Puede que lo recuerdes, puede que no, pero «Requiem: Avenging Angel» fue revolucionario. Tanto, que fue el primer juego en usar cámara lenta en un juego de acción.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

El MegaJuego del número 57 de Micromanía aún nos trae grandes -y sangrientos- recuerdos. «Soul Reaver» era tan divertido como salvaje su universo vampírico.

EN PORTADA

NAPOLEÓN: TOTAL WAR

Y Napoléon invadió Micromanía...

Antes o después tenía que ocurrir. Probablemente el militar más famoso de la Historia debía protagonizar su propia entrega de «Total War», lo que ocurrió en 2010. Mientras, unos meses antes nos ocupábamos de descubrir todos los detalles de «Napoleon» en el número 176 de Micromanía. En un auténtico exclusivón The Creative Assembly y SEGA nos desvelaban las tres campañas que incluiría el juego, el nuevo editor de unidades, las posibilidades del multijugador –incluyendo su novedoso chat de voz– y todos los detalles de gran rigor histórico que presentaría una entrega de «Total War» que aportaba numerosas novedades a la saga. Las batallas más decisivas del famoso general aparecerían en un juego que también incluiría batallas navales –como en «Empire» antes– aunque, desde luego, nada como combatir al general Invierno en Rusia...

Combatir dirigiendo a las fuerzas francesas en tres campañas en Italia, Egipto y Rusia, era solo el comienzo. El multijugador de «Napoleon» era sensacional.

MICROMANÍA 176, TERCERA ÉPOCA

Napoléon en portada, con el estreno del «Total War» del momento; «StarCraft II» se dejaba ver con las imágenes más exclusivas de la campaña Terran... Pero no todo era estrategia en Micromanía 176. Rol, acción, deportes y mucho más. ¡Cabía de todo!

EL PERSONAJE

JIM RAYNOR

Capitan de la Hiperión, general del dominio Terran, figura clave en toda la saga «StarCraft»... Jim Raynor lleva desde 1998 siendo parte del imaginario de los fans de la estrategia y de los juegos de Blizzard. Su aparición como personaje jugable en «StarCraft II: Wings of Liberty» supuso una enorme alegría para los fans, aunque también se le puede encontrar en «Heroes of the Storm».

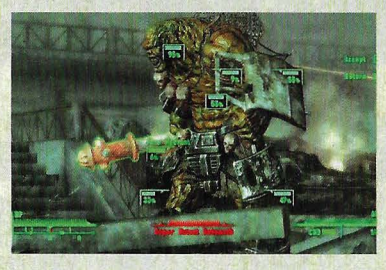
DESTACADO

STARCRAFT II

10 años después, la leyenda renacía

Desde su anuncio, un par de años antes, cualquier noticia relacionada con «StarCraft II» empezaba a levantar expectación, rumores y ansiedad entre los fans de la saga. Pero fue en el número 176 de Micromanía donde se pudieron ver las primeras imágenes reales de la campaña Terran, tras haberla probado en un viaje al estudio. Todavía faltaba para poder echarle mano a la versión final de «Wings of Liberty», pero aquellas horas fueron inolvidables. En ellas pudimos descubrir algunas de las claves del diseño de la nueva entrega de la saga, los logros de campaña, el árbol tecnológico, el uso de la tecnología Protoss... ¡Tantas sorpresas! Y todas ellas te las contamos en un reportaje impresionante.

LOS MEJORES JUEGOS DE ROL



Hace 10 años el rol vivía un momento realmente dulce. Sagas míticas como «Mass Effect» y «Drakensang» se estrenaban en PC. Llegaba el brutal lavado de cara de «Fallout» con su tercera entrega, seguíamos disfrutando del primer «The Witcher» una y otra vez... En fin, que los roleros estaban viviendo una edad de oro, y reunimos los juegos más destacados en un gran reportaje.

MICROMANÍA 176 TERCERA ÉPOCA

El número 176 era como un canto a los orígenes de sagas que, con los años, se han convertido en referencias en sus géneros. ¿No te lo crees? Mira...

BORDERLANDS

Sí, hace 10 años empezábamos a asomarnos a lo que se escondía en Pandora, y la preview de «Borderlands» nos anticipó un auténtico juegazo de acción gamberra.

DRAGON AGE: ORIGINS

Si hablamos de orígenes, ahí estaba «Dragon Age: Origins». El heredero de la saga «Baldur's Gate» nos abría un unuevo universo de rol, absolutamente fascinante.

RISEN

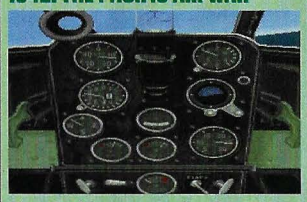
Los creadores de «Gothic» volvían a lo grande con una nueva saga de rol. «Risen» era el comienzo de múltiples aventuras fantásticas, que durarían años y años.

TRINE

Tras la preview de «Trine», llegó, claro, la review. ¡Y nos encantó! Estaba claro que había algo muy grande en su diseño, como probó convirtiéndose en una gran saga.

CLÁSICOS DE VUELTA

1942: THE PACIFIC AIR WAR



Simulación, estrategia y historia se daban la mano, en 1994, en «1942: The Pacific Air War». Hoy, el clásico de MicroProse vuelve a estar disponible en tu PC por poco más de 5€.

■ *www.gog.com/game/1942_the_pacific_air_war*

ACROSS THE RHINE

La gestión y la estrategia de «Across the Rhine» nos ponía en las manos el control de los tanques más poderosos de la Segunda Guerra Mundial. Ahora lo podemos revivir.

■ *www.gog.com/game/across_the_rhine*

FLEET DEFENDER: THE F14...

Acción y simulación eran las dos patas sobre las que se asentaba el espectacular «Fleet Defender» de MicroProse, uno de los juegos más alucinantes de 1994 para PC.

■ *www.gog.com/game/fleet_defender_the_f14_tomcat_simulation*

Recreativas, antiguas consolas, clásicos de PC, juegos desaparecidos... El pasado revive y, siempre, se reinventa en el mundo retro, del que puedes disfrutar a tope en estas páginas.

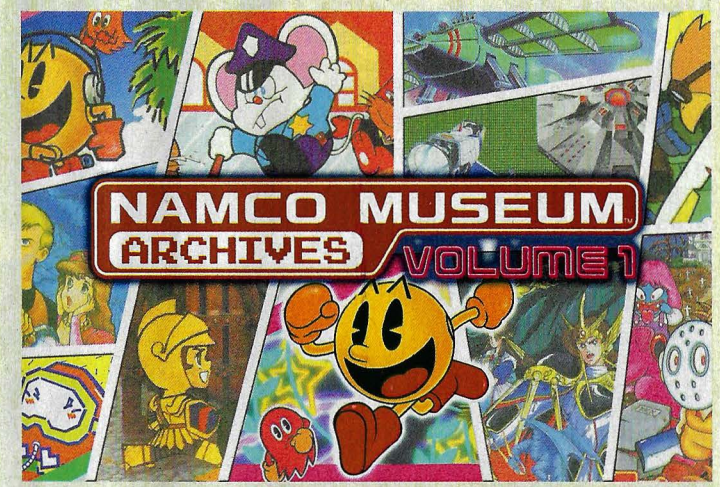
REVIVE LA EDAD DORADA DEL ARCADE

NAMCO MUSEUM ARCHIVES

¡Rejuvenecer es más asequible que nunca con tu PC!

■ **Género:** Arcade/Varios ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** M2 Co., Ltd/Bandai Namco ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** 19.99 € (cada volumen) ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

De los años 70 y 80 del s.XX, de clasicazos como »Pac-Man» o «Galaxian» a algunos títulos que nunca llegaron a aparecer en occidente. Y, además, con alguna versión extra revisada y remozada, como aliciente. Los dos volúmenes de «Namco Museum Archives» están ya disponibles en edición digital para PC, incluyendo once juegos por volumen –22 en total–, para rememorar la diversión –y las monedas gastadas– en algunas de las recreativas más legendarias de la historia del videojuego. Además, vienen con funciones actualizadas –grabación de partida, reinicio–, aunque los juegos son, tal cual, los clásicos que recuerdas.



Bandai Namco ha lanzado dos volúmenes del «Namco Museum Archives», con un total de 22 clásicos de recreativas, 11 en cada uno de ellos.

DE LA CANCELACIÓN A LA RESURRECCIÓN... ¡27 AÑOS DESPUÉS!

LA RECREATIVA PERDIDA

En 1992, y con la base del SEGA System 18, Westone empezó a desarrollar «Clockwork Aquario». Los creadores de sagas como «Wonder Boy» o «Monster World» tenían en sus manos un plataformas 2D precioso que, sin embargo, fue cancelado dada la moda de los juegos 3D y de lucha... Hasta hoy. 27 años después, Westone resucitará el juego en 2020.

■ *clockworkaquario.com*

CELEBRA LOS 60 AÑOS DE SEGA CON GAME GEAR MICRO

¡La mítica portátil de SEGA se hace aún más pequeña!

Hardware: Game Gear Micro **Idioma:** Por confirmar **Estudio/compañía:** SEGA **Lanzamiento:** 6 de octubre de 2020 (Japón)
Precio: 4980 ¥ (Por confirmar en €) **Más información en:** *60th.sega.com/ggmicro* **INTERÉS:**

Lo de las consolas retro mini parece que se les está iendo de las manos a sus responsables. Porque SEGA ha tenido una idea genial, aunque radical, con el anuncio de la Game Gear Micro. Sí, ya no es Mini, sino Micro. ¡Pero micro, micro! Vamos, que sus dimensiones serán tan reducidas (80 x 43 x 20 mm) que sus cuatro versiones te caben en las manos, como puedes comprobar en las imágenes adjuntas. De momento, solo se ha confirmado su lanzamiento en Japón el próximo 6 de octubre, con motivo del 60 aniversario de SEGA, en cuatro colores y cada modelo incluirá cuatro juegos, variables según color y modelo. También habrá extras, como Big Window.

Habrá cuatro colores distintos disponibles de la Game Gear Micro, además de varios periféricos, como la "Big Window", una pantalla-lupa de aumento.

LA WEB DEL MES

MS-DOS GAMES

De nuevo, Internet Archive se convierte en protagonista de la web retro destacada del mes. En esta ocasión, nos centramos en revisar su extensísima biblioteca de juegos clásicos de MS-DOS, que se pueden jugar directamente en el navegador, con auténticos clasicazos que van de «The Bard's Tale» a «The Need for Speeed», con un total de más de siete mil títulos disponibles. Sí, has leído bien: 7000 juegos de MS-DOS.

archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games

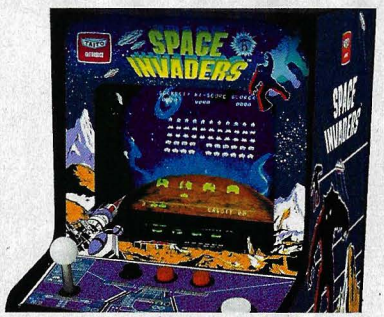
El descubrimiento de géneros y curiosidades, como las aplicaciones de creación y diseño de juegos, merecen dedicarle mucho tiempo a investigar esta increíble web.

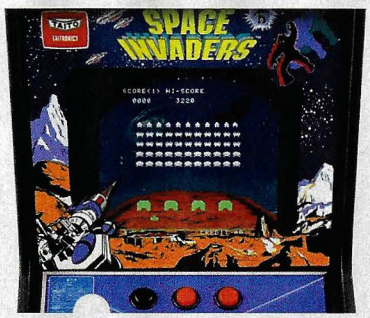
EL MATAMARCIANOS POR ANTONOMASIA ESTÁ DE VUELTA

SPACE INVADERS MICRO PLAYER

En 1978 la aparición del «Space Invaders» de Taito cambió para siempre el mundo de las recreativas, dando origen al género de los "matamarcianos", palabra que identificaba de forma global a los mismo videojuegos. Desde este mes de julio puedes revivir la historia con su versión Micro Player, por tan solo 49.99€. ¡Imprescindible!

www.myarcadegaming.com





¡MEJORA EL RENDIMIENTO!

Las novedades gaming de Windows 10

Con las dos últimas grandes actualizaciones de Windows 10, se han estrenado nuevas herramientas y funciones enfocadas al gaming. Vamos a echar un vistazo a las más interesantes, y ver cómo sacarles provecho.

Los últimos meses de Windows 10 no han sido muy agradables para los jugadores de PC. Hemos sufrido todo tipo de bugs, actualizaciones fallidas y problemas variados, que han empeñado la experiencia de usar un ordenador. Si has conseguido actualizar Windows 10 y tu PC no ha "muerto" en el intento, es un buen momento para probar las novedades "gaming" que incluyen las últimas actualizaciones del sistema operativo.

En los últimos meses Windows 10 ha estrenado algunas funciones enfocadas a los juegos muy interesantes que pueden extraer un poco más de rendimiento de tu equipo, o explotar las mejoras del nuevo hardware.

Microsoft no las publicita mucho, la verdad, así que vamos a dar un repaso a las más importantes y cómo activarlas, si no funcionan por defecto.

Seguramente ya sabes que Windows 10 estrena dos grandes actualizaciones al año, en otoño y primavera. La última fue la actualización de mayo, llamada Windows 10 May 2020 update, o Windows 10 2004. Asumimos que la tienes instalada para que puedas usar todas las novedades que vamos a ver.

Aceleración de GPU por hardware

Vamos a empezar con uno de los estrenos, a priori, más interesantes que vas a encontrar.

Una de las ventajas de las consolas frente a los PC es que los juegos pueden acceder al hardware casi de forma directa, algo que no ocurre en los ordenadores, en los que Windows tiene que ejecutar más procesos porque gestiona hardware genérico, con millones de combinaciones.

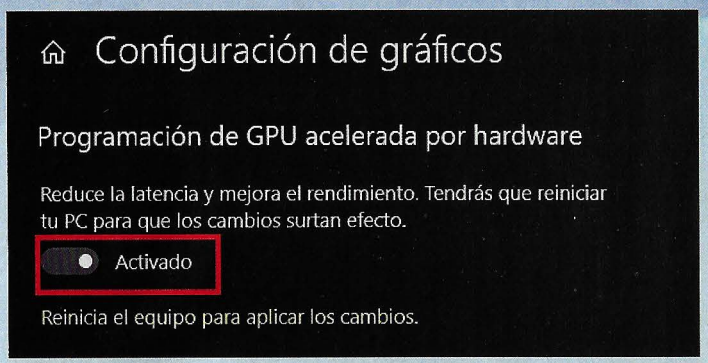
En la pasada actualización de mayo Microsoft ha estrenado una nueva opción llamada "Programación de GPU acelerada por hardware". ¿En qué consiste?

Básicamente, lo que hace esta función es dejar que sea la GPU la que gestione directamente la memoria gráfica, de forma similar a cómo lo hacen las consolas. Así, pueden liberan algunos ciclos del procesador para mejorar el rendimiento global.

En teoría, esta opción debería mejorar el rendimiento de los juegos, aunque de momento los "benchmarks" no muestran mejoras, al menos en equipos potentes. Parece que está enfocada a PCs de gama baja y portátiles.

Como solo se trata de activar un botón, no pierdes nada por probarlo con los juegos que veas que te den problemas.

Jugar en PC es la experiencia más completa posible, pero tienes que aprovechar las novedades de Windows 10.



Ten en cuenta que, además de Windows 10 May 2020 Update, necesitas instalar los últimos drivers de AMD o NVIDIA, que ya incluyen el soporte para aprovechar esta función.

Para activar la Programación de GPU acelerada por hardware toca el botón de Inicio de Windows, y luego el icono de Configuración (la tuerca). Accede a Sistema y, en el apartado Pantalla, entra en Configuración de gráficos, abajo del todo. Pulsa el botón que hay en Programación de GPU acelerada por hardware, para activarlo:

Tendrás que reiniciar el PC para que surta efecto, ojo.

Preferencia de rendimiento

Otra novedad gaming de Windows 10 es que ahora permite fijar el rendimiento de cada juego de forma individual. Puedes elegir un juego y si funciona con el mejor rendimiento, o no se fuerza el PC para ahorrar batería (en el caso de un portátil).

Es una opción que ya ofrecen las tarjetas gráficas en su panel de configuración, pero ahora también puedes hacerlo desde Windows con todo el sistema.

Para activar las Preferencias de Rendimiento, toca el botón de Inicio de Windows y luego el icono de Configuración (la tuerca). Accede a Sistema y, en el apartado Pantalla, entra en Configuración de Gráficos.

En el apartado Preferencias de Rendimiento de Gráficos, busca la casilla Elige una aplicación para establecer la preferencia, y luego toca en Aplicación de Escritorio.

Tienes que buscar el fichero de arranque del juego en tu disco duro para que se añada a la lista. Toca en el juego y, en Opciones, selecciona Alto Rendimiento.

Tasa de refresco variable

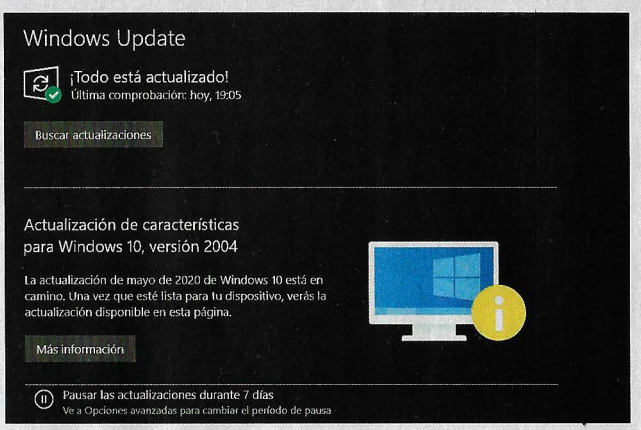
Hoy en día la mayoría de los nuevos monitores gaming disponen de tasa de refresco variable. Esto significa que no solo funcionan a una tasa de refresco fija, por ejemplo 60 o 120 Hz, sino que pueden cambiar esta tasa en tiempo real para ajustarse a la velocidad de cada juego. Aunque no llegue a 60 Hz, no verás "tearing" o rasgado de pantalla, como ocurre cuando un juego no funciona exactamente a la velocidad de refresco del monitor.

Actualmente existen dos estándares: G-Sync de NVIDIA y FreeSync de AMD, que se complementan con sus respectivas gráficas y los monitores compatibles. Para que esta tecnología se active es necesario que los juegos la soporten, algo que solo ocurre con los más modernos.

Para solucionar esto, Windows 10 estrenó hace unos meses la Tasa de Refresco Variable (VRR). Lo que hace es añadir esta opción por defecto en los juegos antiguos que usan DirectX 11 y no la incluyen en su programación.

Si tienes un monitor de este tipo y una tarjeta gráfica compa-

¿POR QUÉ NO ME DEJA ACTUALIZAR?

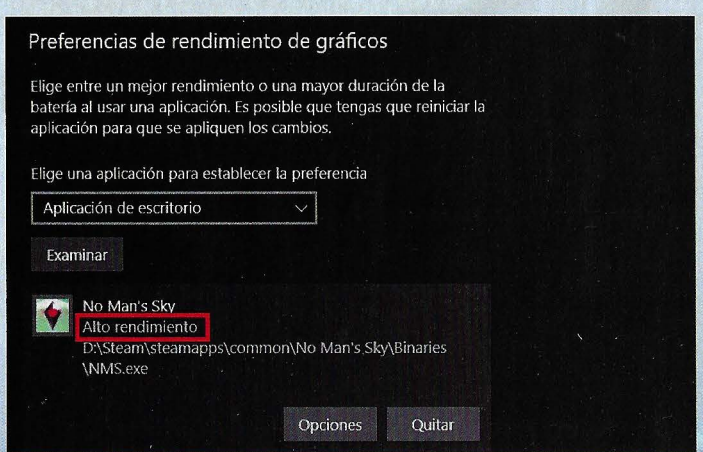


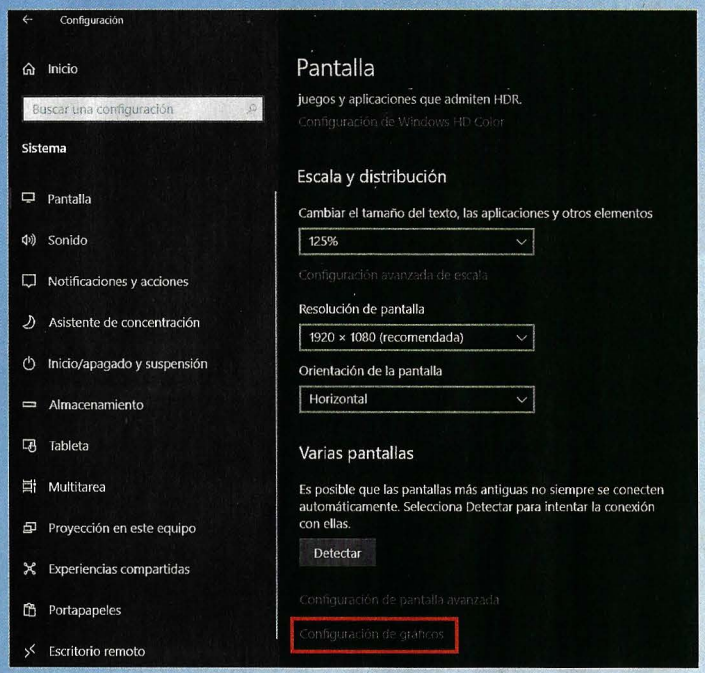
Una de las novedades de la actualización de mayo de Windows 10, es que por primera vez impide a algunos equipos actualizarse. Muchos usuarios han comprobado que, al buscar las actualizaciones, Windows insiste en que la actualización 2004 está en camino, pero aún no la pueden instalar.

Hay varias causas por las que se produce esta situación. Microsoft está ofreciendo el "update" por fases, así que es posible que aún no te haya tocado. O quizá ha encontrado un bug de Windows relacionado con tu hardware, o tienes un driver antiguo o algo que aconseja no actualizar.

El problema es que Windows no explica lo que pasa, así que hay poco margen de maniobra. Muchos usuarios han resuelto el problema desinstalando OneDrive, y a continuación han instalado la actualización Windows May 2020 Update desde el asistente de Microsoft, que puedes descargar aquí:
www.microsoft.com/es-es/software-download/windows10

Nosotros lo hemos hecho así en un equipo en donde Windows 10 no nos dejaba actualizar, y ha funcionado perfectamente.





Ya puedes usar la tasa de refresco variable en todos los juegos DirectX 11, incluso si no tienen soporte para ello. Pero debes activar una opción en Windows 10.

tible, te conviene activar la Tasa de Refresco Variable para que funcione siempre.

Tienes que ir a la Configuración de Windows 10, después entras en Sistema, Pantalla, y pulsas en Configuración de gráficos, en la parte de abajo. Si tu hardware soporta esta opción, aquí podrás activarla.

Temperatura de la GPU

Windows 10 ahora muestra la temperatura de la GPU, para que puedas verla sin tener que instalar una aplicación de terceros.

Si tu PC se calienta mucho o te gusta mantener controlado este dato, simplemente tienes que entrar en el Administrador de Tareas, pulsando CTRL, ALT y Supr. Toca en la solapa Rendimiento, y en el apartado de la GPU aparecerá la temperatura.

También la encontrarás en la Xbox Game Bar, si activas el "widget" de Rendimiento.

Mejor soporte multi monitor

Si usas dos o más monitores con diferentes frecuencias, en anteriores versiones de Windows habrás notado un poco de "stuttering" o microparones en la imagen cuando funcionan al mismo tiempo.

Con la actualización de mayo, Windows 10 ha estrenado Windows Display Driver Model (WDDM) en su versión 2.7. El gestor de imagen del sistema corrige el mencionado problema.

Si utilizas varios monitores con diferentes frecuencias de proceso, al instalar la actualización los problemas de "stuttering" deberían desaparecer.

Este problema también aparecía en un único monitor, cuando juegas en modo ventana y abres y mueves otra ventana a su lado. Esto también se ha corregido.

Ahora los dispositivos Bluetooh se emparejan más rápido con tu PC.

Emparejamiento Bluetooh

La última versión de Windows 10 empareja los dispositivos Bluetooth más rápido y de forma más sencilla. La primera vez que conectas unos auriculares Bluetooth, por ejemplo, puedes emparejarlos directamente desde la notificación que aparece, sin entrar en la configuración.

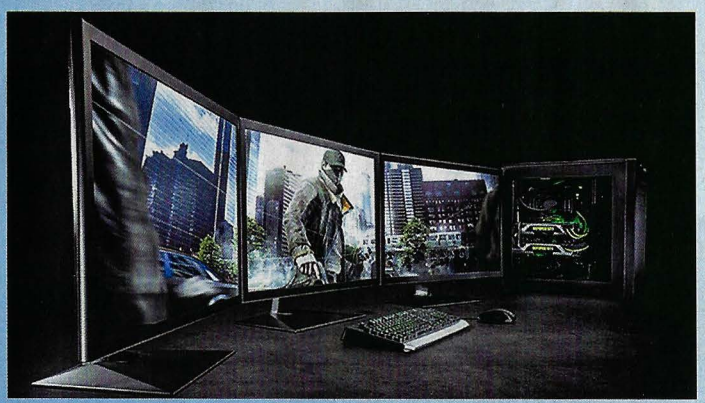
En el uso diario, el reconocimiento de los dispositivos Bluetooth también es más rápido.

DirectX 12 Ultimate

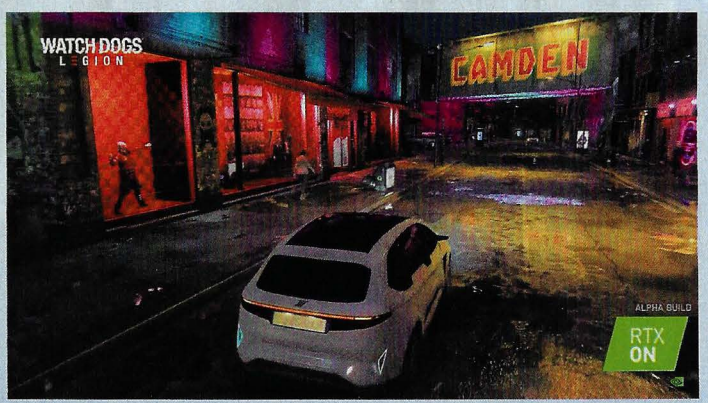
A final de año llegará la consola Xbox One Series X. Microsoft ha desarrollado una serie de nuevas tecnologías gráficas para ella... que ya están en PC gracias a la actualización de mayo de Windows 10. Estrena la nueva versión de DirectX, llamada DirectX 12 Ultimate.

Esta versión añade tecnologías gráficas que usarán los juegos de consola de nueva generación. Podrán "portearse" a PC fácilmente gracias a DirectX 2 Ultimate. El objetivo es que los desarrolladores puedan usar las mismas herramientas y recursos para desarrollar sus juegos en todas las máquinas.

Por desgracia solo está disponible para las tarjetas NVIDIA RTX y las placas compatibles con ray tracing que AMD lanzará a final de año.



Jugar con varios monitores cada vez es más común. La última versión de Windows ha añadido una mejora importante.



El ray tracing va a ser la estrella de la nueva generación de juegos a partir de Navidad. Puedes ir pensando en poner al día tu GPU...

Si tienes una de estas placas no tienes que hacer nada, ya que DirectX 12 Ultimate se instala por defecto con la última actualización de Windows 10.

Estas son las novedades que incorpora el nuevo API:

Mejoras en el ray tracing

Aunque las tarjetas RTX ya soportan ray tracing, o trazado de rayos, desde hace más de un año, con DirectX 12 Ultimate llegará la "segunda generación". El trazado de rayos es una tecnología que mejora el realismo de la luz y los reflejos en los juegos. Esta actualización estrena nuevas técnicas para que el ray tracing consuma menos recursos.

Sombreado de mallas variable

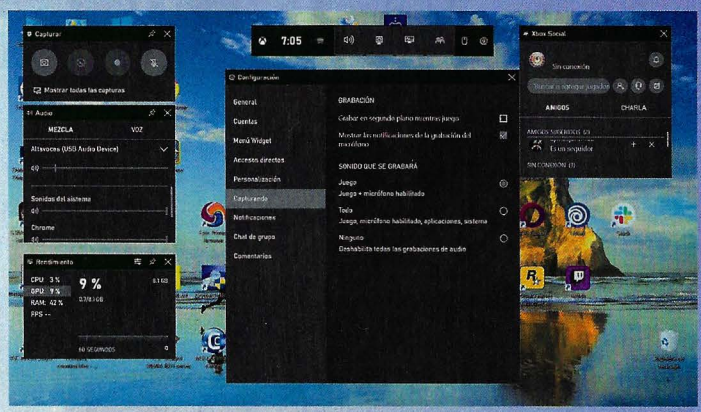
En lugar de generar todos los objetos de una escena, aunque no estén en pantalla, las GPU podrán cambiar el número de triángulos que usa para generar los gráficos en ciertas partes de la escena, según estén fuera de la vista, o más o menos alejados.

Tasa de sombreado variable

Permite aplicar más o menos sombreado a objetos y escenarios, en tiempo real, según lo importante que sean para ambientar la escena.

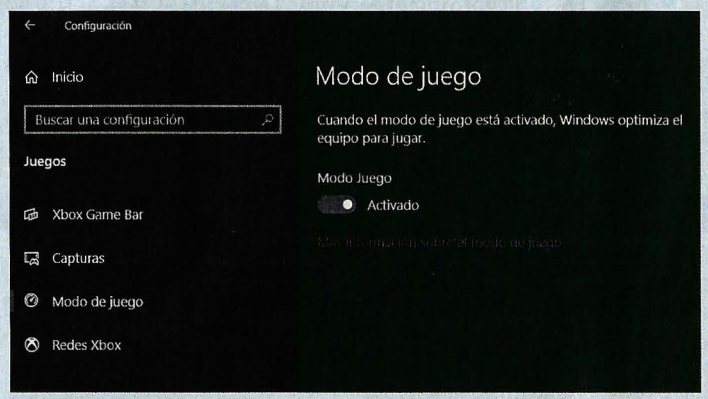
Retroalimentación de muestreo

Esta técnica analiza los píxeles que no cambian entre cuadro y cuadro de imagen, y no los actualiza. De esta forma se pueden generar más cuadros por segundo (fps) sin sobrecargar a la GPU.



El Modo Juego

Esta opción ya lleva un par de años disponible en Windows 10, y su rendimiento varía mucho según los juegos así que, como siempre, haz pruebas y saca tus propias conclusiones, según tu hardware.



Supuestamente, el Modo Juego libera recursos del sistema cuando ejecutas un jueg, y desactiva actualizaciones y notificaciones, para que nada te ralentice. Pero, como decimos, parece mejorar algunos juegos y ralentizar otros. Así que prueba.

Para activar el Modo Juego ve a la configuración de Windows desde el botón Inicio, y entra en Juegos. Toca en Modo de Juego, y aquí podrás activar o desactivar esta función.

La nueva Xbox Game Bar

Si hace tiempo que no usas la Barra de Juego de Windows 10, quizá es el momento de que le des una oportunidad. Ha mejorado mucho e incluye numerosas opciones que puedes activar desde dentro de los juegos. Por ejemplo, ahora puedes ver los FPS de los juegos en tiempo real.

Desde la Xbox Game Bar es posible capturar pantallas, grabar vídeo, chatear con amigos, poner música de Spotify dentro de los juegos, ver gráficas de rendimiento, ajustar el sonido, y mucho más.

Para activarla ve a Configuración, entra en Juegos, y luego en Xbox Game Bar.

Cuando estés jugando pulsa las teclas Windows + G, o el botón central de un mando de Xbox para abrir la barra de juego.

Hemos visto las últimas novedades gaming de Windows 10. Haz pruebas en tu equipo y comprueba si mejoran el rendimiento de los juegos. ¡Suerte! **J.A.P.**

LOS NUEVOS RYZEN EXTENDIDOS

Una de las razones por las que Windows se actualiza dos veces al año es para dar soporte al nuevo hardware.

AMD presentó hace unas semanas sus nuevos Ryzen XT de tercera generación. Son los AMD Ryzen 5 3600XT, Ryzen 7 3800XT y Ryzen 9 3900XT.

Se trata de una variante de los AMD Ryzen 5 3600X, Ryzen 7 3800X y Ryzen 9 3900X, que han sido optimizados para aumentar su velocidad turbo, y mantenerla más tiempo.

Hablamos de una mejora mínima, del orden de 0.1 GHz, pero que según AMD hace que estos procesadores XT sean entre un 4 y un 5% más rápidos.

El Ryzen 9 3900X tiene una velocidad turbo de 4.6 GHz, mientras que el Ryzen 9 3900XT sube a 4.7 GHz.

Teniendo en cuenta que son significamente más caros, solo son interesantes para los que busquen la máxima potencia posible en cada gama.

Aquí puedes verlos, comparados con los Ryzen 3 lanzados en 2020.

MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	VELOCIDAD (BOOST)	MEMORIA CACHÉ (L2+L3)	LÍNEAS PCIE 4.0 (UTILIZABLES/TOTAL)	RENDIMIENTO TERMAL (TDP)	PRECIO EN ESPAÑA
RYZEN 3 3100	4	8	3.6 GHz	3.9 GHz	18 MB	No facilitado	65W	110 €
RYZEN 3 3300X	4	8	3.8 GHz	4.3 GHz	18 MB	No facilitado	65W	135 €
RYZEN 5 3600	6	12	3.6 GHz	4.2 GHz	35 MB	36/44	65W	190 €
RYZEN 5 3600X	6	12	3.8 GHz	4.4 GHz	35 MB	36/44	95W	205 €
RYZEN 5 3600XT	6	2	3.8 GHz	4.5 GHz	35 MB	36/44	95W	270 €
RYZEN 7 3700X	8	16	3.6 GHz	4.4 GHz	36 MB	36/44	65W	325 €
RYZEN 7 3800X	8	16	3.9 GHz	4.5 GHz	36 MB	36/44	105W	370 €
RYZEN 7 3800XT	8	16	3.9 GHz	4.7 GHz	36 MB	36/44	105W	440 €
RYZEN 9 3900X	12	24	3.8 GHz	4.6 GHz	70 MB	36/44	105W	480 €
RYZEN 9 3900XT	12	24	3.8 GHz	4.7 GHz	70 MB	36/44	105W	550 €
RYZEN 9 3950X	16	32	3.5 GHz	4.7 GHz	72 MB	36/44	105W	825 €
RYZEN THREADRIPPER 3960X	24	48	3.8 GHz	4.5 GHz	140 MB	72/88	280W	1.510 €
RYZEN THREADRIPPER 3970X	32	64	3.7 GHz	4.5 GHz	144 MB	72/88	280W	2.140 €
RYZEN THREADRIPPER 3990X	64	128	2.9 GHz	4.3 GHz	288 MB	64/88	280W	4.269 €

LA FAMILIA DE AOC CRECE

AOC G2 SERIES (240 HZ)

Producto: monitores gaming **Precio:** de 309 € a 379 €
Más información: AOC
Web: *eu.aoc.com/es/gaming*

No ha sido uno ni dos. Ni siquiera tres. Son cinco los nuevos monitores de AOC de su **serie G2, de gaming, todos con frecuencia de 240 Hz y respuesta de 0.5ms/1ms**. Tres de ellos son curvos, dos de 27" y uno de 32". Son los modelos C27G-2ZU, C27G2ZE y C32G2ZE. Otros dos modelos son más pequeños, de 24", y planos. Se trata de los modelos 24G2ZU y 24G2ZE. Todos ellos vienen equipados con soporte FreeSync PRemium con LFC, para avietar cualquier alteración visual durante el juego.
INTERÉS

CORSAIR SUMA A RYZEN 3000

CORSAIR ONE A100

Producto: PC gaming **Precio:** de 3440 € a 4620 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Corsair ofrece ahora más configuraciones de su **serie Corsair One a100 basadas en procesadores Ryzen 3000**. En concreto, se pueden encontrar tres modelos, dos basadops en Ryzen 9 3900X y uno en Ryzen 9 3950X. Incorporan gráficas Nvidia RTX, hasta GeForce RTX 2080Ti, y hasta 32 GB de RAM DDR4 a 3200 MHz Vengeance LPX. También se orientan a la creación de contenidos.
INTERÉS

UNA SILLA GAMING ÚNICA

THERMALTAKE CYBERCHAIR E500

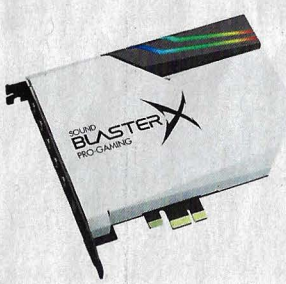
Producto: Silla gaming ergonómica **Precio:** 599 €
Más información: Thermaltake **Web:** *es.thermaltake.com*

A diferencia de la mayoría de sillas gaming, en las que el diseño es la clave, la CyberChair E500 de Thermaltake lo apuesta todo a la ergonomía y calidad de su fabricación. Ofrece **amortiguación de malla permeable de alta tensión y estructura de aluminio** resistente. El respaldo del asiento, de cuatro segmentos, permite ángulos de inclinación de hasta 117°. Soporta hasta 150 kg de peso.
INTERÉS

PARA LOS MÁS SIBARITAS

SOUND BLASTERX AE-5 PLUS PURE EDITION

Producto: Tarjeta de sonido **Precio:** 189.99 €
Más información: Creative **Web:** *www.creative.com*



La exclusividad en el diseño, para los fans del modding, es la esencia de la nueva Sound Blaster AE-5 Plus Pure Edition. Sus características técnicas son similares a las del modelo AE-5 Plus, con descodificación Dolby Digital Live y DTS Connect, pero esta **edición limitada incluye Aurora Reactive** que suma luces LED RGB personalizables en la carcasa, e incluye cuatro tiras LED.
INTERÉS

COMO EN UN AVIÓN REAL

THRUSTMASTER AIRBUS EDITION

Producto: Controladores **Precio:** de 69.99 € a 159.99 € €
Más info.: Thrustmaster **Web:** *www.thrustmaster.com*

Thrustmaster ha lanzado tres periféricos de control para **simulación de vuelo con licencia Airbus**, que harán de la experiencia del fan del género algo tan real como pilotar sus aviones. O casi. Se trata del TCA Sidestick (69.99€) y el control de aceleración TCA Quadrant (99.99€), que se pueden adquirir juntos o por separado. El último es el TM Flying Clamp (59.99€), como soporte de periféricos.
INTERÉS

EL PACK PERFECTO PARA EL JUGADOR

KROM KRITIC

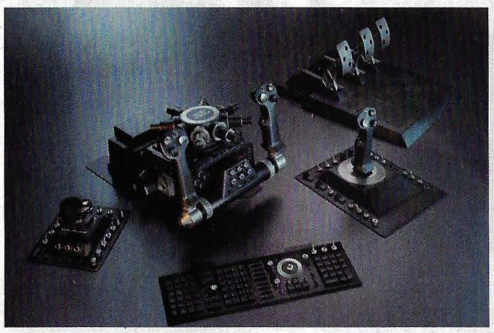
Producto: Pack de periféricos gaming **Precio:** 34.90 €
Más información: Krom **Web:** *www.kromgaming.com*

Si te acabas de comprar un PC para jugar y no quieres perder tiempo buscando los periféricos adecuados, Krom te lo pone fácil. El **Krom Kritic RGB Rainbow Gaming Kit es un pack que lo incluye todo**: teclado Kyra, auriculares Kappa, ratón Keos de hasta 6400 dpi y alfombrilla . Y, lo mejor, ¡todo por menos de 35€! Además, cada producto, menos la alfombrilla, se puede comprar por separado.
INTERÉS

LA GUERRA SERÁ AHORA MÁS REAL

WAR THUNDER CONTROLLER

Producto: Periféricos para «War Thunder» **Precio:** Por confirmar
Más información: Gaijin/War Thunder **Web:** *warthunder.com*



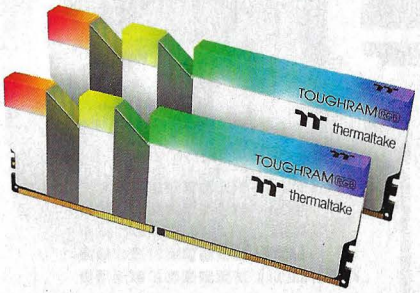
El juego de acción bélica gatuito de Gaijin ofrecerá a todos sus fans un nuevo modo de fisfrutar de las batallas y el control de sus casi más de 1500 vehículos. Un **pack completo de periféricos de control permitirá a jugadores de PC y consola** manejar al detalle la configuración de cada vehículo, así como del propio juego. Habrá palancas, pedales, trackball, teclados y más.
INTERÉS

RENUEVA TU RAM, CON MUCHO ESTILO

TOUGHRAM RGB DDR4 4600 MHZ 16 GB (2 X 8 GB)

Producto: Memoria RAM de alto rendimiento **Precio:** Por confirmar
Más información: Thermaltake **Web:** *es.thermaltake.com*

Ya disponible en otros países, el nuevo pack de RAM DDR4 4600 MHz de 16 GB de Thermaltake, se une a las ya existentes. Se trata de **la memoria de más alto rendimiento de la familia**, superando al top anterior (la 4400 MHz) y se ofrece, igual que los otros modelos, en blanco o negro, con iluminación RGB personalizable. Es compatible con los nuevos chipset Intel Z490 y AMD X570.
INTERÉS



TECNOGAMING

GIGABYTE AORUS 15G

Ya está disponible el **portátil gaming con el teclado mecánico más delgado** y ligero del mundo, según Gigabyte: su Aorus 15G. Solo pesa 2.2 kg y tiene un grosor de 2.5 cm. Llega junto a dos modelos más, el 17G y el 17X. Incorporan hasta Core i9 de 10ª gen. y gráficas RTX 2080 Super.
es.gigabyte.com

SAMSUNG ODYSSEY G9

Si el mes pasado Samsung anunciaba su monitor Odyssey G7, ahora es el turno de su "hermano" mayor. El Odyssey G9 es llega como **el monitor gaming curvo con mejor rendimiento** del mercado. Tiene 49", resolución Dual QHD (5120x1440), frecuencia de 240 Hz y HDR 10+.
displaysolutions.samsung.com

KROM KLOUD

El Kloud de Krom es un gamepad de lo más versátil, que la compañía lanza como **mando inalámbrico para PC y móvil**. Incluye un soporte extraíble para colocar el móvil y poder jugar, ofrece diseño ergonómico, y botón turbo. Es compatible PC, Android, iOS y Switch. Por 34.90€.
www.kromgaming.com

THERMALTAKE TH120/TH240 ARGB

Las últimas incorporaciones de Thermaltake a su familia de refrigeración líquida son **los modelos TH120 y TH240 ARGB. Ambos ofrecen iluminación de 16.8M de colores** tanto para ventiladores como para el bloque de CPU. Con compatibles con placas base que soporten 5V RGB.
es.thermaltake.com

CONTROLA TU ECOSISTEMA CORSAIR CON UN SOLO DEDO

ICUE NEXUS

Producto: Pantalla táctil de control para Corsair iCUE **Precio:** 99.99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

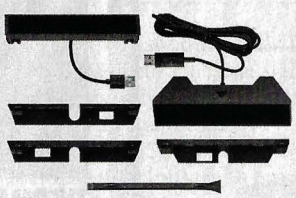
El iCUE Nexus de Corsair es un dispositivo atípico. Se trata de una pantalla táctil de control, personalizable en su configuración, para incorporar datos y gestión de todo tu equipo, con hincapié en periféricos y componentes Corsair, pero no solo de ellos. El iCUE Nexus **ofrece información, en sus seis botones programables con gráficos, de todo el sistema.** Desde la temperatura de tus componentes hasta la velocidad de los ventiladores, el control de la iluminación, los ajustes e integración con Discord, Twitch, plataformas digitales como Uplay y mucho más. Es un centro de mando total en miniatura. ¡Sorprendente!

INTERÉS

Su tamaño es mínimo, pero sus posibilidades son enormes. Reposa sobre una base antideslizante y permite configurar hasta 200 diseños únicos.

INTEGRACIÓN TOTAL CON TU TECLADO CORSAIR

Una de las cosas en que siempre piensa Corsair con sus productos es la sinergia entre ellos. El iCUE Nexus no es una excepción, y no solo se limita a ofrecer su pantalla como centro de control, sino que se puede acoplar para integrarse a la perfección en algunos de los teclados más avanzados de la compañía: el K70 MK.2, el MK.2 Low Profile y el K95 Platinum. Los adaptadores y piezas necesarios se incluyen en el paquete del iCUE Nexus.



NUESTRA OPINIÓN

El iCUE Nexus sorprende por su propio concepto, quizá no inédito, pero también por su diseño, versatilidad y capacidad de personalización. La sinergia con otros productos Corsair es una de sus claves, pero también su potencial fuera de ellos.

LA NOTA 90

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Tamaño de pantalla:** 5" Diagonal
- **Resolución:** 640x48 píxeles
- **Formato:** 40:3
- **Tasa de fotogramas:** 24 fps
- **Pantalla (color):** RGB, 262K colores
- **Retroiluminación:** sí, ajustable
- **Pantalla táctil:** sí, capacitiva single point
- **Botones programables:** hasta 6 botones virtuales
- **Chasis:** plástico
- **Color:** negro
- **Conectividad:** USB 2.0 Type-A
- **Memoria incorporada:** no
- **Plug-and-play:** no, requiere software iCUE
- **Compatibilidad:** Windows 10
- **Software iCUE:** requiere Windows 10
- **Cable:** 1.82 m, trenzado en base
- **Dimensiones:** 154x35x16 mm
- **Peso:** 60 g

UNA BARRA DE SONIDO PARA TODOS

OZONE SOLO

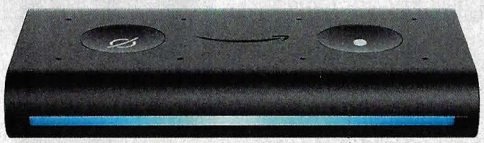
Producto: Barra de sonido estéreo **Precio:** 24.90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*

Las barras de sonido se han convertido en la gran alternativa a los altavoces y aúnan diseño y calidad de audio. Pero muchas tienen el precio como hándicap. Ozone presenta **la Solo como una opción asequible estéreo de calidad y diseño** –con iluminación RGB–, y con buenos resultados tanto en juegos como en música y películas, con conexión Bluetooth 4.2, jack de 3.5 mm y dos USB.
INTERÉS

ALEXA TE HABLARÁ EN EL COCHE

AMAZON ECHO AUTO

Producto: Dispositivo para asistente Alexa **Precio:** 59.99 €
Más información: Amazon **Web:** *www.amazon.es*



El asistente virtual Alexa ya puede estar disponible en el coche gracias a Amazon Echo Auto. El dispositivo de Amazon requiere alimentación del puerto de 12V del coche o por puerto USB. **Usa el altavoz del coche** –lo que abarata su precio– bien por Bluetooth o por el jack de auriculares y el Internet del teléfono. Cuenta con 8 micrófonos, que se pueden desactivar, para proteger la privacidad.
INTERÉS

AUDIO DE CALIDAD DONDE QUIERAS

JBL BOOMBOX 2

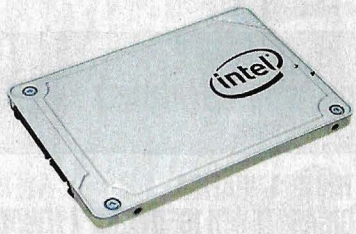
Producto: Altavoz portátil **Precio:** 499 €
Más información: JBL **Web:** *es.jbl.com*

El sistema de agarre mejorado –algo clave para un altavoz portátil– es una de las novedades evidentes del Boombox 2 de JBL. Pero el audio es la clave de los productos JBL y este modelo no es una excepcioón. **Los nuevos materiales mejoran la vibración** del altavoz, que puede funcionar hasta 24 horas con una única carga. Ofrece conexión Bluetooth y certificación IPX7.
INTERÉS

TECNOTREND

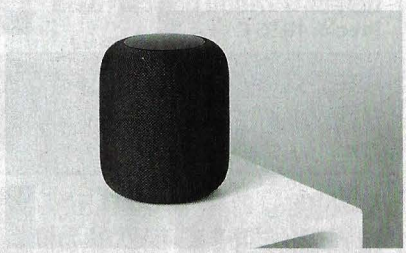
PHILIPS 272B1G

Disfrutar de un gran monitor HD no es incompatible con ser **respetuoso con el medio ambiente. El 272B1G** incorpora tecnología como el PowerSensor, que detecta la ausencia del usuario y reduce el brillo, o el interruptor Zero power, para aislarlo de la fuente de alimentación.
www.philips.co.uk



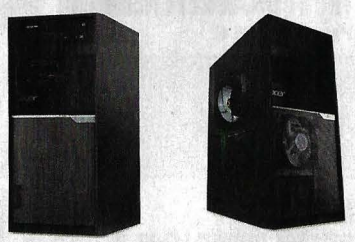
INTEL SSD DC P4510

Si dispones de 4130€ ya puedes hacerte con el **nuevo SSD de Intel, que llega a alcanzar la capacidad de 15.3 TB**. Se basa en el nuevo formato E1.L y dobla la capacidad del anterior modelo de la familia. Está enfocado a servidores, y es compatible PCIe 3.1x4 y NVMe 1.2.
www.intel.es



HOMEPOD APPLE MINI

Sigue sin ser oficial, más aún después de su "no presentación" en el WWDC 2020, pero **los rumores sobre el Homepod Mini** de Apple crecen con fuerza. La razón se encuentra en la disponibilidad de modelos similares de sus competidores. Incluso, se baraja un precio de 99€.
www.apple.com



ACER VERITON K

Destinadas a los profesionales de CAD y EDA, y creación de contenido, Acer lanza sus **estaciones de trabajo Veriton K**, basadas en procesadores Intel Xeon y que incorporan gráficas NVIDIA Quadro RTX. Incluyen hasta 64 GB de DDR4 ECC, tienen certificación ISV y hasta 10 puertos USB.
www.acer.com

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €

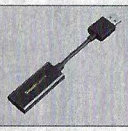
PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €

MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €

TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €



SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €

MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €

AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €

TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €

RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €

ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €

PRECIO TOTAL: 758€

COMPONENTES

La selección idónea para

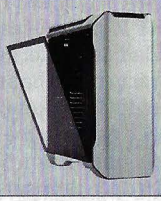
Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M
Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.



MICROPROCESADOR

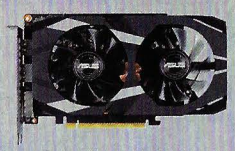
INTEL CORE I5-9400F
Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.

TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI
Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.



SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2
Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.

MONITOR

MSI MAG241C
Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.

TECLADO

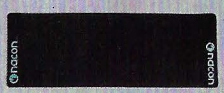
OZONE ALLIANCE
Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.

ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400
Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE

Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.

PLACA BASE

BALLISTIX 16GB 2400MHZ

Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

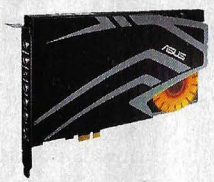
Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.

MEMORIA RAM

ASUS STRIX SOAR

Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?



TARJETA DE SONIDO

COOLER MASTER MASTERWATT 750

Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

F. DE ALIMENTACIÓN

HYPERX CLOUD STINGER

Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.

AURICULARES

HYPERX PULSEFIRE CORE

Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.

RATÓN

NACON GC-200WL

Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.

MANDO

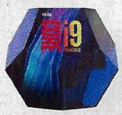
PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €

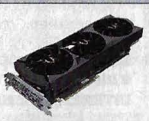
PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €



MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €

TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €

SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €

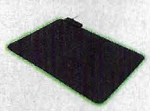
MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €

AURICULARES GAME
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €

TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €

RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €



MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €

PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

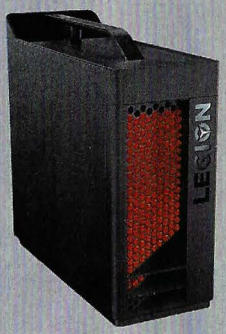
INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

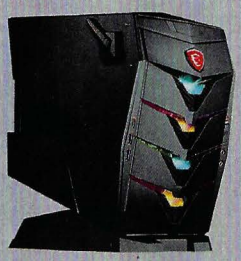
INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.

FICHA TÉCNICA

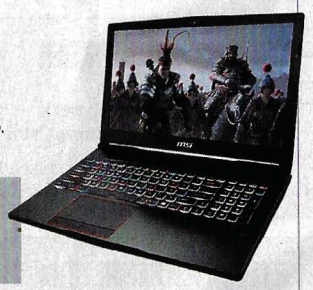
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.



FICHA TÉCNICA

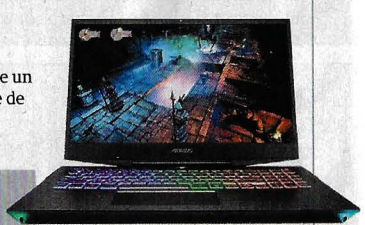
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

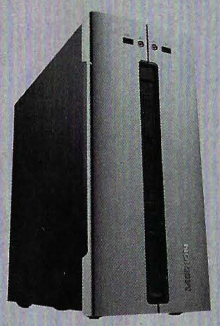
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80

Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.



FICHA TÉCNICA

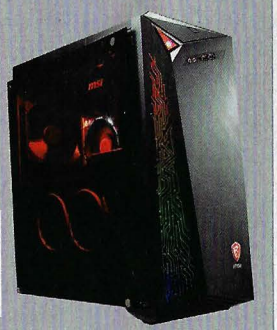
- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB +SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE A 8RC 264EU

Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MEDION X60 RGB

Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.

FICHA TÉCNICA

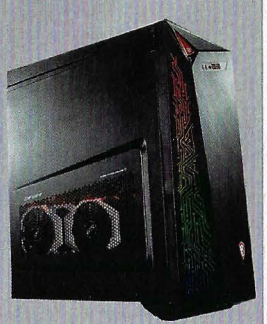
- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE X 9SE 249EU

Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

MSI PE72 8RC 006XES

Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

HASTA 1.000 €

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES

Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

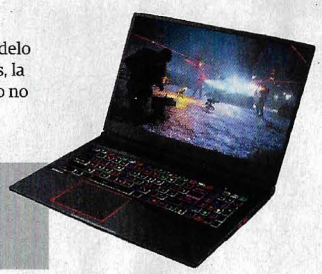
INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES

Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES

Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

micromanía te regala
IMPERIVM ANTHOLOGY

Vive la saga original «Imperivm» al completo, junto a la primera entrega de «Imperivm Civitas». Y, además... ¡un regalo exclusivo!

Desembarcar en Cartago, pelear junto a las pirámides, arrasar los bosques de Germania, llegar hasta la lejana Britania... Todo el mundo antiguo está a tus pies para levantar el imperio más grande de la Historia. Despliega todas tus habilidades de estratega y general, y lleva a Roma a lo más alto. Cambia la Historia o repítela a tu antojo con las siete civilizaciones que incluye «Imperivm Anthology».

Este mes FX Interactive y Micromanía te regalan el pack de su saga más popular de estrategia histórica.

Podrás revivir batallas históricas desde el año 216 a.C. hasta el 167 d.C. Además, el pack «Imperivm Anthology» incluye la primera entrega de «Imperivm Civitas», donde la gestión y la construcción se unen a los retos de dirigir a los ejércitos de la antigüedad. Un desafío irresistible.

Disfruta de las unidades exclusivas de la Roma republicana y la Roma imperial, ten en tus manos el futuro de los personajes que dieron forma a la Historia moderna: Julio César, Cleopatra, Augusto, Viriato, Marco Aurelio...

Y, además, disfruta de un regalo muy exclusivo que solo puedes conseguir este mes, con tu copia de «Imperivm Anthology».

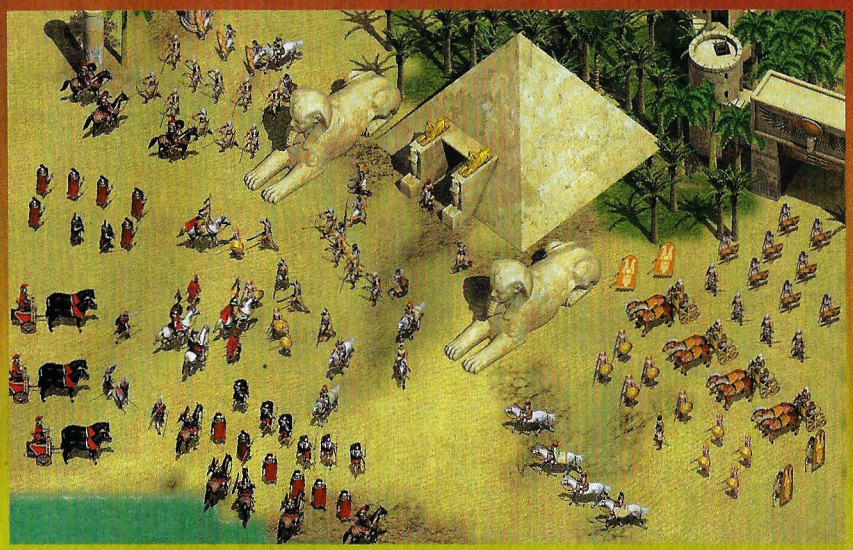
¡Entra en la beta privada de Steam!

Al activar tu copia de «Impervm Anthology» conseguirás, además, el código de acceso a la beta privada de «Imperivm HD» en Steam. Además, FX tendrá desde este mes de julio novedades disponibles para la beta, en cuanto al multijugador y la retransmisión de partidas online.

¿Te vas a perder el pack de estrategia histórica del verano y, además, acceder a una exclusiva beta privada? ¡Consíguelo ya!

"Consigue cuatro juegos originales de la saga y acceso exclusivo a la beta de Steam"

«Imperivm Anthology» te ofrece hasta 7 civilizaciones distintas. Entre todas, sumas cinco siglos de batallas que forjaron el imperio más grande.



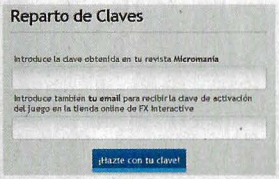
Además de los cuatro juegos de la saga incluidos en el pack, también consigues un código especial de acceso a la beta de Steam de «Imperivm HD».

De Roma a Cartago. De Hispania a Germania. Con «Imperivm Anthology» puedes disfrutar de la saga de estrategia histórica más popular de todo el catálogo de FX Interactive, y desplegar todas tus habilidades sobre el campo de batalla.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Imperivm Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada de la web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

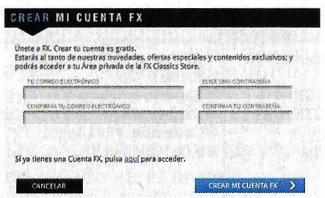


3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 1.8 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 64 MB (Radeon 9000, GeForce 3 o superior) **Disco Duro:** 7 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.



1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

2 Ya tienes activa tu copia de «Imperivm Anthology». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Imperivm Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

DEATH STRANDING

El futuro del mundo está en tus manos

LA REFERENCIA

FALLOUT 4
Ambientación postapocalíptica es también una de sus claves, pero el estilo es muy distinto.

ALTERNATIVAS

THE OUTER WORLDS
Nota: 81 **MM 293**

CONAN EXILES
Nota: 80 **MM 277**

Un mundo que se muere. Supervivientes aislados en asentamientos ultratecnológicos. Ladrones. Terroristas. Una lluvia apocalíptica que lo corrompe todo y acelera el tiempo. El mundo de los vivos y los muertos mezclado con continuas interferencias dimensionales. Un nuevo elemento químico que todos llevamos dentro y es capaz de provocar hecatombes al morir, si los cuerpos no son incinerados correctamente. Y los mensajeros. Los transportistas, que son el último recurso para conectar a las ciudades y los supervivientes entre sí, y satisfacer la demanda de recursos y productos, convirtiéndose en el último vínculo real entre los humanos supervivientes que habitan este desolado y terrible planeta nuestro.

Sí, «Death Stranding» es diferente a todo. Y era de esperar.

Un desafío único

En este mundo apocalíptico salido de la fértil imaginación de Kojima y su nuevo estudio, nada de lo que te encuentras se puede calificar de conocido, usual o típico.

Para empezar, un apocalipsis cuyo origen es desconocido y que afecta de un modo único al mundo de juego: choques dimensionales, tiempo y espacio deformados, espíritus de muertos, terroristas. Y, para seguir, el protagonista, Sam Bridges, un porteador, un mensa-

"Explora un mundo desolado en que tu trabajo de mensajero es el último vínculo entre humanos"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura/Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Kojima Productions/ Sony Interactive Entertainment
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.kojimaproductions.jp/en*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes disponibles:** 1 (Sam)
- **Tipos de armas:** letales y no letales
- **Herramientas:** Hilo, escaleras, cuerdas, odradek, BB28, vehículos...
- **Multijugador:** No (interacciones de otros jugadores con el mundo de juego)

ANALIZADO EN

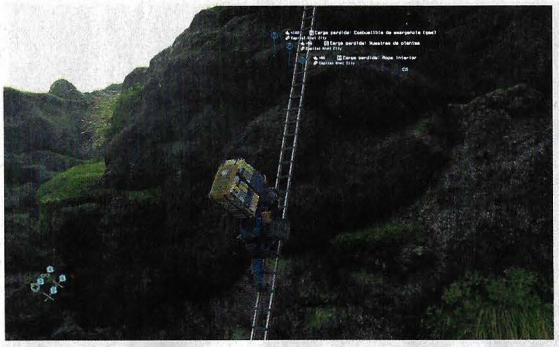
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3470, Ryzen 3 1200
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 80 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1050, Radeon RX 560
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 100 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10

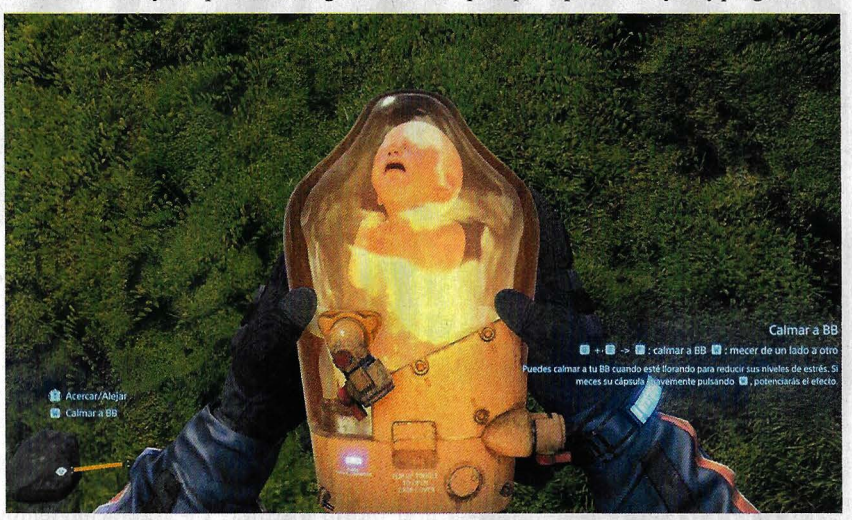


Salvar todos los obstáculos del terreno es una de las claves en la exploración –nada sencilla– del mundo de juego.

Los mulas son los primeros enemigos humanos a los que te enfrentas. Son ladrones peligrosos, pero sus armas no son letales.

El modo foto es una de las grandes novedades en PC. Puedes capturar algunas escenas realmente impresionantes.

El mundo ha caído y solo los mensajeros como Sam podrán recomponerlo. Ya está aquí la última obra de Kojima, que nos sumerge en un mundo postapocalíptico único y muy peligroso.



¡No dejes que el BB se estrese! Determinadas situaciones puede llevar a que tu pequeño acompañante se ponga nervioso y deje de ser útil. Pero hay solución... ¡acúnalo y haz que se relaje!

jero que debe llevar paquetes de una lado a otro sin perder su carga. Siempre perseguido por ladrones, los EV –esos espíritus– y muchos más peligros.

En «Death Stranding» hay que meterse en su mundo para amarlo u odiarlo. Porque es un juego que no deja indiferente. Es muy radicale en lo que te hace sentir.

Por un lado, su ritmo puede ser exasperadamente lento. Hasta que sucede algo que lo cambia todo en un segundo –los EV, los MULA, un ataque de Homo Demens, una caída, la pérdida de la carga...–. Entonces, el shock puede hacerte recuperarte o mandarlo todo a paseo. Pero tiene algo único y es que tú puedes crear tu equipo –incluido el medio de transporte–, usar las ayudas que otros jugadores han dejado en el mundo –a lo «Dark Souls»– o hacer de cada parada un momento para ahondar en la historia y el mundo que te rodea –los personajes y la trama son fascinantes, aunque algo confusos, en general– y así empezar a sentirte cada vez más a gusto.

La exploración del mundo se basa en una simulación física casi extrema. Un paso en falso, y puedes perderlo todo. Una carga mal distribuida, y los tropiezos serán constantes.

Seguro que ya has oído que «Death Stranding» es único y no apto para todos los jugadores y gustos. Pues bien, eso mismo que se ha dicho de muchos juegos aquí es más cierto que nunca. «Death Stranding» es un juego de autor extremadamente personal y diferente a todo. Y, como decimos, lo amas o lo odias. Y nosotros, pese a sus no pocos defectos y exigencias, somos de los primeros. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Conecta el mundo y da una nueva oportunidad a la humanidad. Métete en la piel de Sam Bridges y explora de costa a costa los EE.UU. tras el apocalipsis, en un mundo lleno de personajes únicos.

LO QUE NOS GUSTA

- La enormidad del mundo a explorar y los múltiples obstáculos –físicos y enemigos– que encontramos.
- La historia y la narrativa. A veces algo confusa, pero absorbente y profunda. Todo lo que subyace.
- El diseño de los personajes y las interpretaciones, tanto en versión original como el excelente doblaje.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es un juego de ritmo lento. Quizá demasiado, lo que puede echar para atrás a muchos jugadores.
- Demasiado exagerado con la simulación física.
- Se echa de menos algo más de acción y menos sigilo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un juego único, con el sello personal de su autor en todos y cada uno de los pequeños detalles de diseño y jugabilidad. Diferente, a veces demasiado lento, a veces demasiado confuso, a veces demasiado extraño, pero te sumerge en un mundo realmente distinto a todo. La colaboración de los jugadores, a lo «Dark Souls», le aporta un plus.

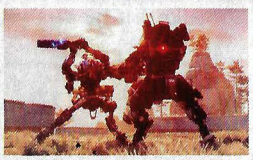
LA NOTA 82

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 68 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 87

DISINTEGRATION

¡La muerte llega desde el aire!

LA REFERENCIA



TITANFALL 2

La unión entre hombre y máquina adquiere un tinte distinto en «Titanfall 2».

ALTERNATIVAS

DEATH STRANDING
Nota: 82 — **MM 300**

DOOM ETERNAL
Nota: 93 — **MM 297**

En el futuro distintas catástrofes han llevado al hombre al límite de la supervivencia. Tanto, que para poder seguir adelante la especie ha tenido que renunciar a su propia esencia animal. Literalmente. La compañía Sang-Froid desarrolló la tecnología de Integración. Gracias a ella, un cerebro humano se podía colocar en un cuerpo robótico y controlarlo, permitiendo la supervivencia del humano en cuestión, protegiéndolo de la enfermedad que estaba exterminando a la humanidad, y manteniendo su personalidad y recuerdos. Pero lo que parecía una solución temporal, se ha convertido en evolución para parte de los supervivientes de este peculiar apocalipsis. Así, se organizó en torno a un hombre la facción Rayonne. El hombre, ahora conocido como Black Shuck, es un defensor de la Integración como la auténtica evolución y reinicio de la especie. Y el único mando, el más poderoso y despiadado general de los Rayonne, que no vacilará en acabar con aquellos rebeldes que se niegan a seguir el nuevo credo. Entre ellos, Romer Shoal.

Tras la nube

Los Rayonne se mueven en enormes y poderosas fortalezas volantes conocidas como Nubes de Hierro. De allí escapó Romer junto a tros que no aceptaban la Integra-

“Acción y estrategia se unen en un futuro en que hombre y máquina se han fundido”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** V1 Interactive
- **Distrib.:** Private Division/Take 2
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.disintegrationgame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Fases de campaña:** 12
- **Clases de personaje:** 4 (guarda, guerrero, tanque, asalto)
- **Desafíos por fase:** 3
- **Armas de graviciclo:** 5 tipos (más dos para curación)
- **Multijugador:** Sí, tres modos (por equipos, 5v5)
- **Equipos multijugador:** 9

ANALIZADO EN

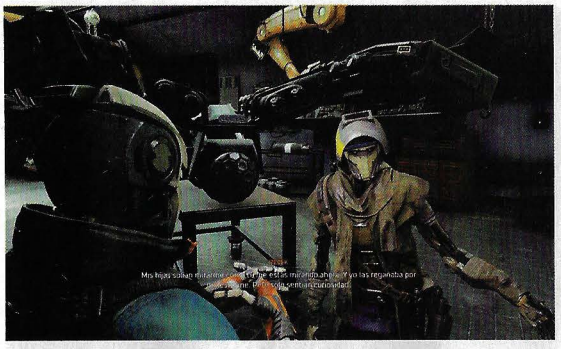
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

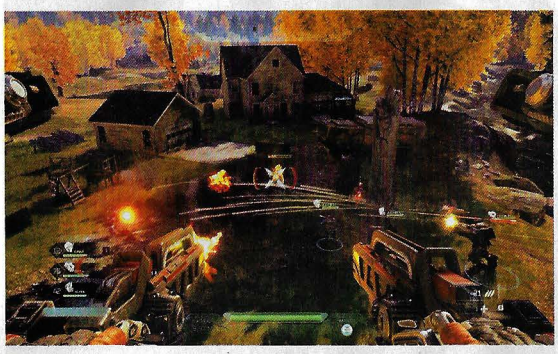
- **CPU:** Core i5 2400, Ryzen 5 1400
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 570, Radeon HD 7850
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



El equipo que va reclutando Romer integra varios personajes, cada uno con habilidades únicas, bien de combate o técnicas.



Romer controla la acción desde el aire y puede dar órdenes sencillas a los miembros del grupo, para atacar o desplazarse.

Las mejoras que podemos aplicar se basan en la recogida de chips durante el combate, para potenciar nuestras habilidades.

¡Bienvenido al futuro -cibernético- de la humanidad! Tras la caída de la civilización, hombre y máquina se han fusionado en un proceso conocido como Integración. Pero no todos lo aceptan...

La combinación de las habilidades únicas de cada personaje es la clave para conseguir combos demoledores contra las hordas enemigas. Solo hay que tener algo de práctica.

ción como única salida. Y se encargarán de reclutar a más rebeldes para combatir a los Rayonne y devolver la esencia humana a los supervivientes que así lo quieran.

Con estos mimbres, V1 ha montado en su primer proyecto un juego que combina acción, táctica, algo de rol, combates muy intensos y una jugabilidad muy pulida y sencilla, que ofrece mucha diversión.

Por aire y tierra

La acción de «Disintegration» combina a Romer, y nosotros en su pellejo metálico, pilotando un graviciclo. El graviciclo es un vehículo de combate aéreo que puede disparar y combatir, curando además a nuestros hombres de sus heridas. Bueno, cyborgs.

Podemos dar órdenes sencillas al grupo y, si alguno cae en combate, recoger su cabeza –recordemos que el cerebro sigue vivo– y reintegrarlo en un nuevo armazón para volver a la lucha. Eso sí, solo tenemos unos segundos antes de que muera de forma definitiva.

En cada misión de «Disintegration» hay distintos objetivos –sabotajes, rescate de rehenes, recogida de recursos...–, pero siempre combatimos contra hordas de Rayonne, avanzando en varios puntos de control por misión.

La jugabilidad está pulida, las mecánicas son sencillas y la diversión es grande, pero lo malo de «Disintegration» es que sus misiones son bastante largas –entre 30 y 40 minutos– y se acaban haciendo repetitivas. Es algo que acaba lastrando el conjunto, pese a tratarse de un muy buen juego. Y se le podría perdonar si hubiera sido más asequible. En todo caso, un juego estupendo y original. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Conviértete en un cyborg y lucha por tu humanidad! Viaja a un futuro en que la supervivencia se basa en la integración de cerebros humanos y cuerpos robóticos, y recluta a un grupo de renegados.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de la acción. La combinación de la acción directa, las órdenes al grupo y la táctica a desplegar.
- El manejo del graviciclo y la combinación de los distintos tipos de armas y para la curación del grupo.
- La jugabilidad está muy pulida. Las mecánicas son sencillas, pero los combates son muy intensos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se acaba haciendo repetitivo, pese a la diversidad de enemigos y el variado diseño de los escenarios.
- Aunque está traducido, las voces solo están en inglés.
- Es difícil encontrar jugadores online para los equipos.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La combinación de acción y táctica, y el divertido manejo del graviciclo son sensacionales. Lo malo es que acaba siendo repetitivo.

LA NOTA 80

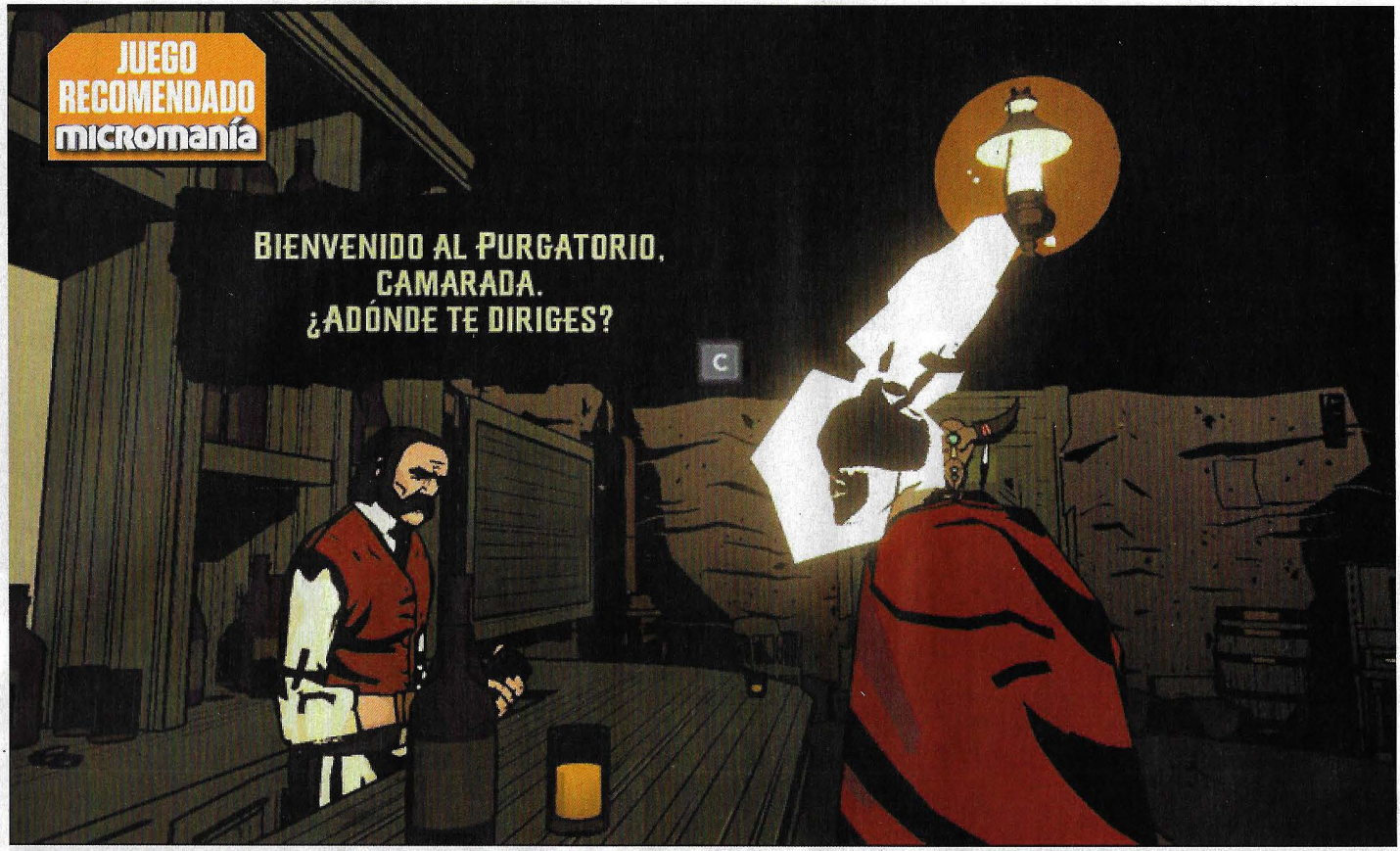
MODO MULTIJUGADOR

Disfrutar de la acción por equipos en los distintos modos disponibles es divertidísimo, pero no es fácil encontrar jugadores.

LA NOTA 84

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 62

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 63



WEST OF DEAD

¡Tus pecados son muchos, William!

LA REFERENCIA

APE OUT
Ritmo intenso, reinicio de la fase al morir y cierta similitud estética son puntos comunes.

ALTERNATIVAS

DARK SOULS III
Nota: 91 — **MM 254**

RUINER
Nota: 82 — **MM 270**

El de Upstream Arcade es uno de esos juegos que, de vez en cuando, da gusto encontrarse. No es perfecto, pero sí sorprendente. Sin ser rabiosamente original en sus mecánicas, es capaz de desarrollar una personalidad realmente única. Y su desarrollo y jugabilidad al principio chocan, luego pueden llegar a rozar la frustración y, al final, te atrapan sin remedio y te condenan a estar pegado a la pantalla durante horas.

Condenado, como William Mason, el protagonista de «West of Dead» que, solo con el título y la trama, ya llaman tu atención. William ha muerto, es un forajido en el Oeste de 1888 y ha acabado en Purgatory, Wyoming.

Pero este Purgatory no es un pueblo cualquiera. Es, literalmente, el Purgatorio. Un lugar que puede ser de paso... o de eternidad.

En busca de una salida

«West of Dead» recuerda a ciertos partes del cómic de "Preacher". También a una película del Oeste. Bueno, una de espíritus. Su acción y jugabilidad tiene toques de la saga «Dark Souls», también de cierto estilo "roguelike", y su estética es muy de cómic.

Con todo esto, «West of Dead» monta un desafío plagado de acción intensa, en el que el menor error se paga muy, muy caro. Su dirección artística no se queda en

"Viaja al Purgatorio como el espíritu de un forajido del Oeste, condenado por sus pecados"

INFOMANÍA

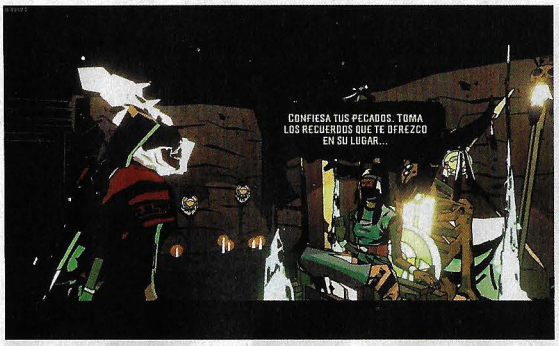
FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Upstream Arcade
- **Distribuidor:** Raw Fury
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *westofdead.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes principales:** 6
- **Personajes jugables:** 1
- **Tipos de armas:** 7
- **Tipos de enemigos:** 18
- **Tipos de altares (mejoras):** 3
- **Escenarios:** 10
- **Jefes finales:** 4
- **Multijugador:** No

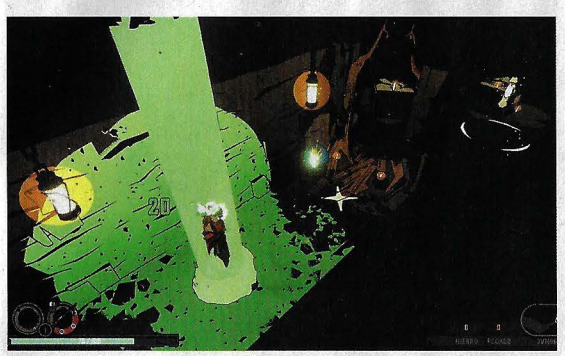
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 4460, AMD FX-8350
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1030, Radeon RX 550
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 7

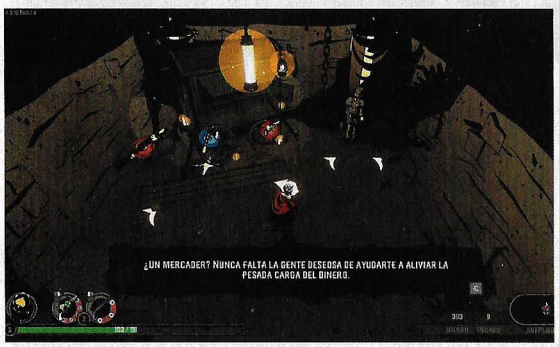
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



¿Qué te ofrecerá la Bruja? Confesar los pecados y tomar los recuerdos del lugar puede beneficiarnos... si elegimos bien.



Encontrar un objeto de curación es una maravilla. Podemos hacer una fase casi perfecta y fastidiarlo todo en el último tiroteo.



Hasta aquí se hace negocio, amigo. Podemos encontramos varios personajes y mercaderes, que nos ofrecen ciertas mejoras.

¿Qué se supone que encuentra un forajido del Oeste al morir y pasar al Más Allá? Pues, de camino a su condena o salvación, debe pasar por Purgatorio. Un pueblo (¿real?) plagado de peligros.

El uso de luces y sombras en cada escenario de cada fase sirve para ocultar objetos útiles, recompensas... ¡y enemigos y trampas! La luz puede aturdir a los enemigos, pero has de ser rápido.

la estética, porque el uso de luz y oscuridad influyen –y mucho– en la acción y la progresión. Y esta se puede ver frenada de golpe por un error, un mal movimiento o un tiro errado. Los peligros, trampas y enemigos no dan tregua.

Pero William puede mejorar su arsenal y equipo, hacer uso de unos altares para mejorar resistencia, percepción o ingenio, y hasta hacer negocio y comprar objetos y armas. Sí, el Purgatorio es un lugar de lo más peculiar, que se alimenta de los recuerdos y pecados de aquellos que pasan por allí. Aunque, algunos pueden estar toda la eternidad dando vueltas por allí sin encontrar su salida a la condenación o la salvación.

Ese es otro de los pilares del diseño de la narrativa y la progresión en «West of Dead». Cuando mueres –aunque ya estás muerto, sí– en el combate contra los enemigos, vuelves al principio. A una taberna donde un socarrón y cínico camarero nos lanzará algún comentario para darnos a entender que ese no es un lugar cualquiera.

Y se muere mucho en «West of Dead». Mucho. Pero mucho.

Es parte del diseño, como lo es en la saga «Dark Souls». Y aunque ese jugar en la frontera entre diversión, desafío y frustración no es sencillo, «West of Dead» lo solventa con seguridad.

Poco a poco, te metes más en el juego, te cabreas de vez en cuando, disfrutas del doblaje en inglés gracias a la voz de Ron Perlman, como William Mason, y te dejas llevar por el atractivo diseño del Purgatorio más peculiar del salvaje Oeste. Y, sin ser un juego perfecto, puede que no quieras salir de este lugar de penitencia. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Viaja al Purgatorio como el espíritu de un forajido. Conviértete en William Mason, un espíritu de paso en el Purgatorio, y combate sus muchos peligros a base de disparos, explosiones y coberturas.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño estético y la dirección artística. A medio camino entre el cómic y una película de animación.
- La acción es intensa, brutal y exige reflejos y rapidez.
- El uso de luces y sombras para elevar el desafío.
- Que los mapas se generen aleatoriamente.
- El sistema de mejoras y el desarrollo de la progresión.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Ese estilo "Souls" de reinicios constantes tiene sus detractores y puede ser ligeramente frustrante.
- Es una pena que no esté doblado a nuestro idioma.
- Los altibajos en la dificultad. Inherente al estilo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«West of Dead» es como coger parte del cómic de "Preacher", un toque de diseño de acción y jugabilidad de «Dark Souls», una estética de cómic y meterlo todo en una coctelera. El resultado es un juego diferente en acción, narrativa y estilo visual. Si le coges el tranquillo engancha. Una pena sus altibajos de dificultad y la ausencia de doblaje.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 59 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 69

SKELATTACK

La dura "vida" del esqueleto

LA REFERENCIA

ORI & THE WILL OF THE...
Pocos plataformas hay en PC tan variados y bien diseñados como el nuevo juego de «Ori».

ALTERNATIVAS

KATANA ZERO
Nota: 91 **MM 288**

CELESTE
No comentado en MM

Skully acaba de fallecer. Pero no os apenéis por él. Como se suele decir, ha pasado a mejor vida. Sí, porque en el Underworld –esa dimensión donde van todos los que mueren– Skully ha encontrado un confortable lugar en el que continuar su existencia tras haber pasado el mundo. Allí, se ha asentado en la ciudad de Aftervale, donde la "no vida" es de lo más animada. Se celebran festivales de Halloween casi a diario, hay librerías, herrerías, animados bares con música en vivo... bueno, en "no vivo". En fin, un lugar de lo más interesante donde los esqueletos como Skully y otros habitantes del submundo –esos que los humanos llaman monstruos–, cohabitan en armonía y se lo pasan en grande. O lo hacían, hasta que atacaron los humanos.

En busca de Elzedon

Sin saber la razón, los humanos han entrado en el Underworld y han raptado a Elzedon, el esqueleto más veterano y sabio de Aftervale. Y solo Skully, acompañado de su murciélaga Imber, puede rescatarlo, lanzándose a una aventura repleta de acción y plataformas.

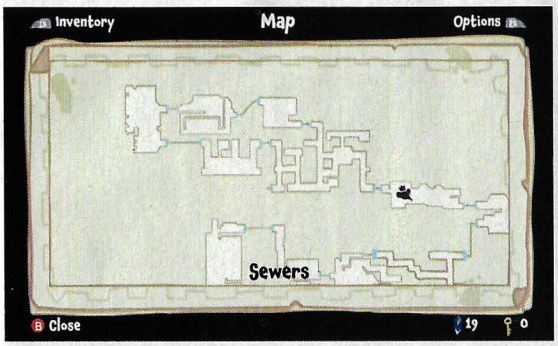
Así comienza este indie, una apuesta inédita de Konami que ofrece una ambientación única, una estética atractiva y repleta de detalles brillantes en escenarios y animaciones.

"Métete en los huesos de Skully y combate a los humanos en un desafío de acción y plataformas"

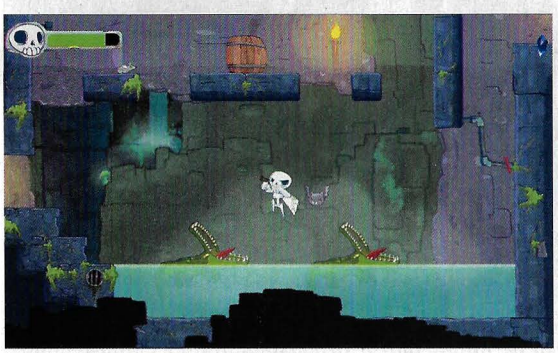
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
7 **Género:** Acción/Plataformas **Idioma:** Inglés **Estudio/compañía:** Ukuza, Inc. **Distribuidor:** Konami Digital Entertainment, Inc. **Nº de DVD:** Descarga **PVP rec.:** 19.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.skelattack.com*	**Personajes jugables:** 1 **Fases:** 17 **Jefes finales:** 6 **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i3 **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 1 GB **Tarjeta 3D:** GeForce 9800 GTX **Conexión:** Banda ancha **S.O.:** Windows 8.1	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 1 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica **S.O.:** Windows 10 64 bit

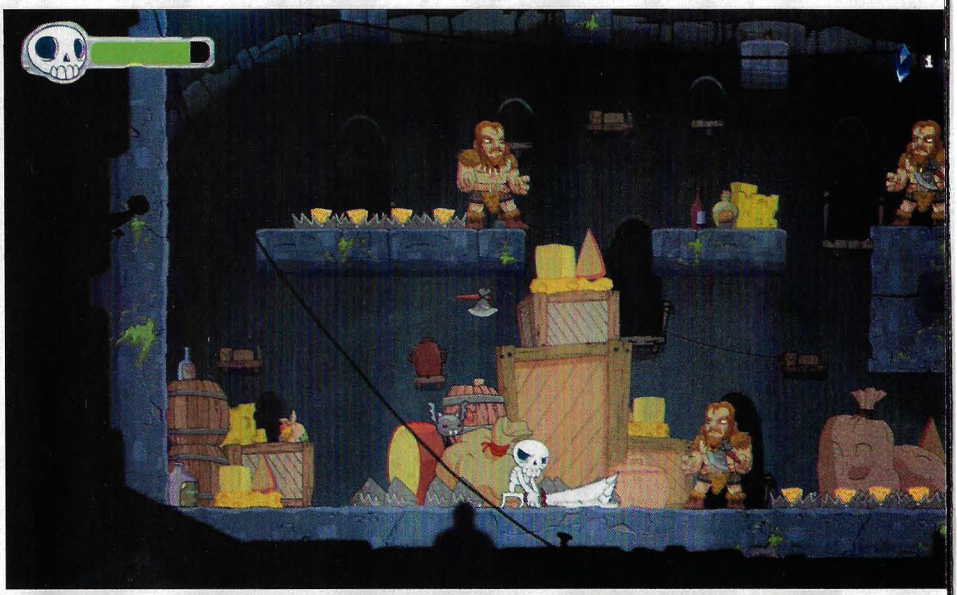
¿Por qué han raptado los humanos a Elzedon? El esqueleto más veterano de Aftervale conoce secretos que los vivos desean.



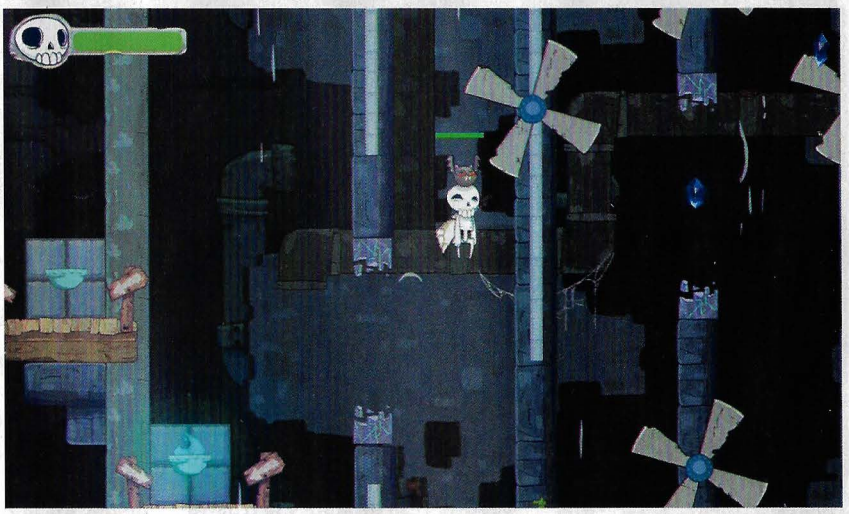
El mapa da cierta orientación, pero la verdad es que le faltan elementos de lectura. A veces no es tan útil como debería...



¡Pues sí que hay peligros en el otro mundo! Tú creías que tras morir todo sería paz eterna, pero es de lo más peligroso.



¡Malditos humanos, no acabaréis con el Underworld! De ello se encargará Skully, un arrojado recién fallecido que, tras pasar a mejor vida, ve amenazada su nueva existencia y la de los suyos.



Pues sí, Imber es algo más que una mascota... La simpática murciélaga no solo nos hace compañía durante la aventura. Sus habilidades nos permiten volar durante tiempo limitado.

«Skelattack» es un juego lleno de desafíos y no muy fácil –se muere un montón–. Pero no es fácil, no tanto por la dificultad real, sino porque su diseño es, bueno, peculiar. Por ejemplo, un simple roce con un pincho del escenario –y hay muchos– te mata instantáneamente. Dos o tres impactos de proyectiles enemigos, te matan. Hay trampas a mogollón, laberintos, objetos peligrosísimos... Y, luego, está el control.

Si bien el movimiento es fluido, el ajuste en el mismo no es de lo más preciso. «Skelattack» tira mucho de efectos de inercia y gravedad. Y usa un sistema de deslizamiento, escalada y saltos entre paredes –un elemento fundamental en la exploración y el movimiento– poco intuitivo y algo caótico. Hay que probarlo para asimilarlo en condiciones.

En realidad, «Skelattack», de no ser por esta "dificultad" forzada sería excesivamente fácil. Así y todo es un juego bastante corto –apenas cinco horas– y si bien sus aspectos más positivos (concepto, ambientación, direccion artística, banda sonora) son sobresalientes, la propia jugabilidad es donde más chirría, sin ser un mal juego en absoluto.

«Skelattack», como propuesta indie de plataformas es original y un juego notable, en general, pero nos da que debería haberse pulido y probado mucho más. Los ajustes son lo más complejo de un desarrollo, como es sabido.

Su precio es atractivo, pero se echa de menos una traducción. Estar solo fen inglés quizá eche para atrás a algunos jugadores. Al final, quizá no se pase tan a mejor vida en el Underworld. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Conviértete en un guerrero esqueleto y combate a los humanos. Un desafío de acción y plataformas, en el que nos metemos en los huesos de un recién fallecido, para salvar el Underworld y a los suyos.

LO QUE NOS GUSTA

- El tono a medio camino entre mito y realidad sobre cómo un puñado de poderosos deciden la historia.
- El concepto "what if?" que reúne a personaje históricos reales en una trama de misterio.
- El detalle gráfico es apabullante. Brutal en gráficos.
- Elevado nivel de rejugabilidad, según la clase.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Excesivamente exigente en el ajuste fino.
- Los combates son demasiado simples. Pocos golpes.
- Demasiado corto, pese a morir sin parar. Unas 5 horas.
- Los rebotes en paredes. Un sistema extraño y caótico.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

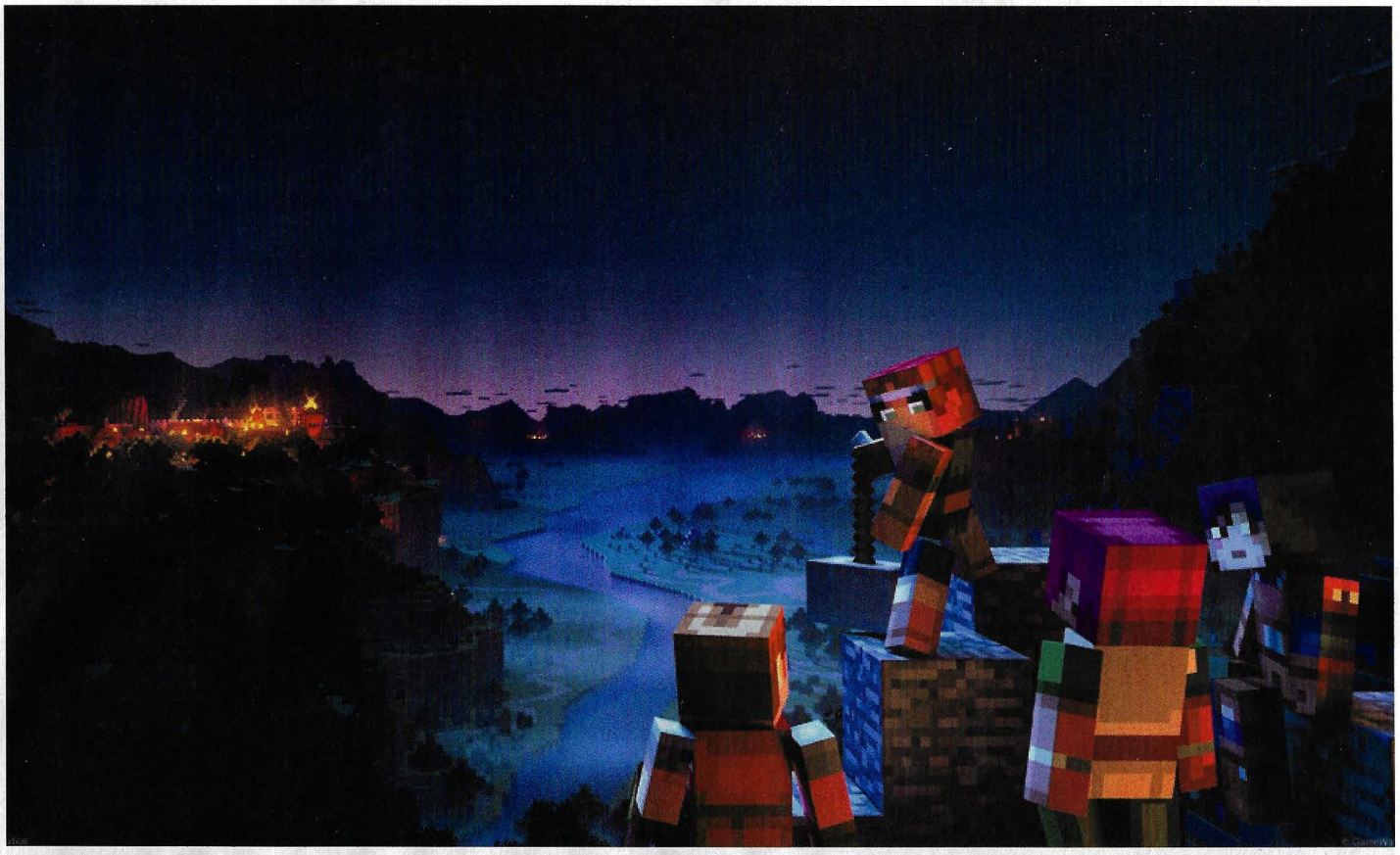
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Muy atractivo a nivel visual y en sus animaciones, y con una temática de lo más original, «Skelattack» es un divertido desafío de plataformas y acción. Pese a sus virtudes, el conjunto es bastante irregular, pecando de una precisión en saltos y golpes demasiado exigente y con un diseño de rebotes en las paredes algo caótico. Bueno, pero mejorable.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 64 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 68



MINECRAFT DUNGEONS

Aventura, rol y acción en piezas cúbicas

LA REFERENCIA

DIABLO III

Aunque su estética y estilo son diferentes, la esencia de acción y jugabilidad son similares.

ALTERNATIVAS

TORCHLIGHT II

Nota: 96 **MM 213**

GRIM DAWN

No comentado en MM

Presa de la ira y la frustración, el Archimaldeano, como muchos grandes villanos que ha habido y que habrá, decidió un día que si no podía ser amado, sería temido. El poder que desató dio origen a que las fuerzas de la oscuridad inundaran el universo de «Minecraft» y, ahora, solo nosotros podemos combatir su poder y salvar a los habitantes de este mundo tan... geométrico. Lo que pocos podían imaginar era que no habría que construir nada y que la acción, el combate y el rol serían los protagonistas del nuevo juego de Mojang. Sí, porque «Minecraft Dungeons» deja a un lado eso de apilar bloques y crear herramientas, para lanzarse a la aventura a lo «Diablo». Y, ¿sabes qué? ¡Funciona a las mil maravillas!

Rol y acción cúbicos

«Minecraft Dungeons» recoge la estética y algunos de los personajes conocidos del clásico de Mojang, pero da una vuelta completa a la jugabilidad. Como decimos, aquí no se trata de construir, sino de explorar y combatir.

Las distintas misiones y fases del juego nos llevan a explorar escenarios de muy distinto estilo: minas, mazmorras, bosques, pantanos, aldeas... La llegada a nuestro campamento base –al que volvemos tras cumplir una misión– será el punto de partida real de la aven-

“Acción y rol llegan al universo de «Minecraft» en un desafío para uno o varios jugadores”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Rol/Aventura/Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Mojang
- **Distribuidor:** Xbox Game Studios
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.minecraft.net*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones principales:** 9
- **Escenarios principales:** 10 (+ 3 subniveles)
- **Tipos de enemigos:** 26
- **Jefes finales:** 4
- **Tipos de armadura:** 12
- **Tipos de armas:** 2 (melé y a distancia)
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

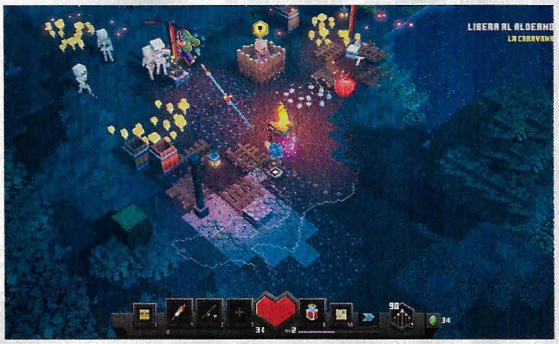
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 a 2.8 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7870
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 7 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

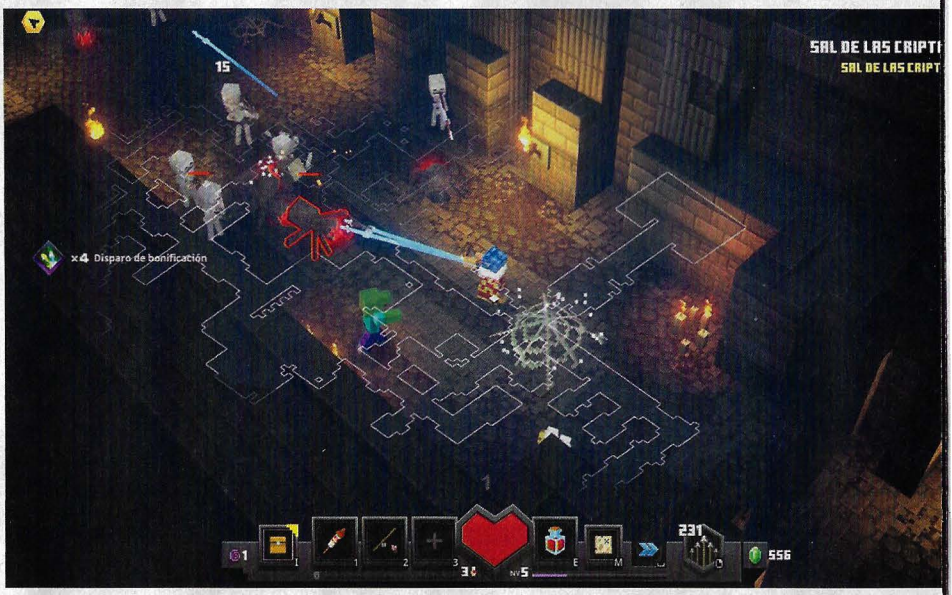
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

El mapa de «Minecraft Dungeons» va desbloqueando nuevas misiones y regiones, a medida que vamos superando fases.

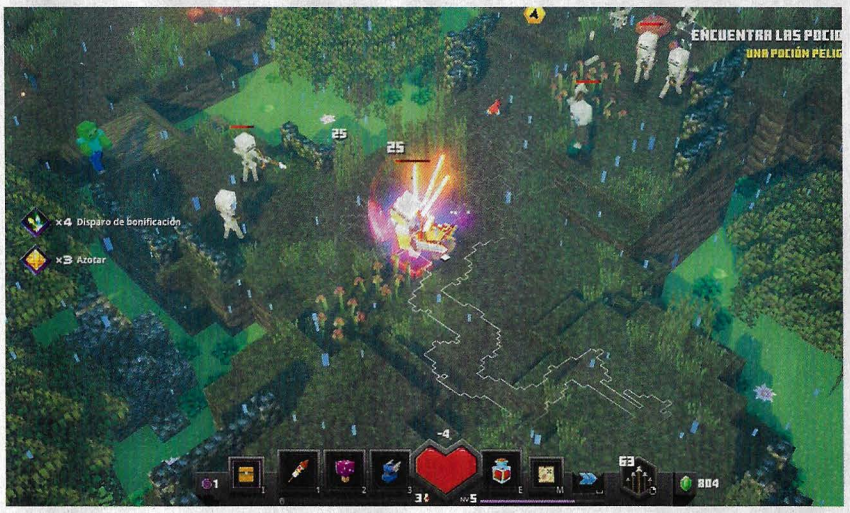


Muy al estilo de la saga «Diablo», podemos superponer el mapa sobre la acción principal, para no perdernos al explorar.

El inventario nos da un rápido acceso a los elementos principales, así como a los posibles encantamientos disponibles.



Explora pantanos, bosques y, claro, mazmorras. ¡«Minecraft» da un giro! No el clásico, pero «Minecraft Dungeons» se fija en el estilo «Diablo» para disfrutar de acción y rol... con cubos.



Y, claro, ¡nos las tenemos que ver con varios jefes finales! Algunos son de lo más peculiar, y lo malo es que siempre vienen acompañados de hordas de enemigos menores, pero muy peligrosos.

tura. Desde allí, iremos desbloqueando escenarios y misiones que, además, podremos repetir si así lo deseamos para adquirir más experiencia y recoger más recursos. Con todo ello podremos acceder a armas, armaduras y objetos más y más poderosos que, además, podremos encantar y desencantar, para definir nuestro estilo de acción.

En «Minecraft Dungeons» no hay clases predefinidas, de modo que el equipo y nuestra selección de armas y encantamientos es lo que marca el cómo jugamos.

A lo «Diablo»

El juego de Mojang recoge muchas de las claves de los primeros juegos de la saga «Diablo»: mapas aleatorios, armas aleatorias en los cofres que encontramos y los objetos que sueltan los enemigos, exploración, uso de armas de melé y a distancia, magias sencillas y hasta alguna mascota.

Aunque las mecánicas básicas son muy similares, por supuesto hay randes diferencias también entre ellos. «Minecraft Dungeons», sin embargo, no debe llevar a engaño por su estética. Es un juego difícil, desafiante y con tres niveles de dificultad del que solo está accesible el primero al inicio, y al concluir el juego dispara el desafío en los siguientes.

Los enemigos finales, el uso de un intuitivo inventario, la personalización del estilo... Todo resulta satisfactorio y eficaz. La exploración, sin embargo, es donde flojea. El peculiar estilo visual de «Minecraft» no es el más adecuado en ciertos escenarios, pero es algo que no hace malo a un JDR tan inesperado como divertido. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Vive una aventura de rol y acción en el mundo de «Minecraft». Explora, combate, descubre hechizos, amigos y mascotas. Combate al mal que se ha instalado en el mundo, por obra del Archimaldeano.

LO QUE NOS GUSTA

- La adaptación del estilo «Diablo» al mundo de «Minecraft». Sencillo, eficaz y con grandes resultados.
- El diseño del inventario permite acceder de forma rápida e intuitiva a mejoras y encantamientos.
- La variedad y diseño de los escenarios. ¡Geniales!
- La combinación de armas de melé y a distancia.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunos mapas son demasiado grandes y retorcidos.
- Los distintos niveles en las plantas de muchos de los mapas llegan a ser confusos en la exploración.
- Los altibajos en la dificultad con los grandes jefes.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Podría parecer que la adaptación del universo «Minecraft» al estilo de rol de «Diablo» no pega ni con cola, pero la realidad es que ofrece una aventura que engancha. Es desafiante, variado, divertido y, aunque no deja de ser repetitivo en las misiones secundarios y podría estar más pulido en la exploración -cosas del diseño visual-, te lo pasas muy bien.

LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 65** | METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 70**

En la temporada más atípica de F1 en la competición real... ¡llega la mejor entrega de la saga! El nuevo «F1 2020» se convierte en la entrega más equilibrada, renovadora y completa, además de la más accesible.

Para entrar el modo Carrera es recomendable hacerlo desde la categoría de F2, antes de ir al "top".

La competición con monovolúmenes clásicos vuelve. ¡Pilotar el McLaren de 1994 es una pasada!

En el apartado de Exposición también se pueden ver algunos de los bólidos míticos de décadas pasadas.

Una de las mayores novedades, Mi Equipo, nos convierte en pilotos y dueños de una escudería novel.

F1 2020

¡La carrera de tu vida empieza ahora!

ALTERNATIVAS

F1 2019
Nota: 89 **MM 290**

GRID
Nota: 86 **MM 292**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Velocidad/Simulación
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4
- **PVP rec:** 54.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.formulaIgame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2130, AMD FX 4300
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 80 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 640, Radeon HD 7750
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

La experiencia de Codemasters con los juegos de velocidad y simulación es algo indiscutible. Y la calidad de la gran mayoría de sus títulos, igual. Pero resulta sorprendente que, tras más de dos décadas dedicados al género, aún sean capaces de sorprendernos con un título como «F1 2020».

Al final, es cierto que con una saga como la de «F1» se tiene relativamente claro cómo evolucionar. Es algo así como aplicar capas innovadoras de opciones y modos sobre las que ya funcionan de antes, y retirar aquellas que no cuajan. Amén, claro, de las numerosas mejoras técnicas que se deben exigir y que «F1 2020» incluye.

Pero hay algo más en la edición de este año. Por un lado, la renovación del modo Mi Equipo, convirtiéndonos en piloto y dueño, pudiendo elegir patrocinadores, compañero de equipo –incluyendo pilotos femeninos–, y llevando toda la gestión mediática, económica y técnica.

También hay nuevos circuitos –Hanoi y Zandvoort–, la posibilidad de reducir la duración de las temporadas –10, 16 o 22 carreras– y se han mejorado opciones disponibles, haciendo todo mucho más accesible en las opciones de competición, así como en la jugabilidad.

La mejor competición

El modo Carrera se extiende a diez años de competición en los que podemos pasar por las categorías inferiores –arrancar con F2 e ir cogiendo experiencia– o saltar directamente a la F1. También, claro, están las típicas opciones de carrera rápida, opciones contrarreloj, Grand Prix, Campeonatos, etc. pudiendo participar como cualquier de los pilotos oficiales de la temporada. Y el multijugador ofrece más y mejores opciones, así como se ha potenciado mucho el apartado de eSports.

Pero hay algo que animará a los novatos a apostar por esta entrega. Codemasters ha añadido las opciones de conducción Estándar o Casual. En ésta, contamos con ayudas en la conducción –ojo, que no es un arcade– que te harán aprender más rápido y cogerle el gusto. Súmale las dos ediciones, con una dedicada a Schumacher –detallazo– y tendrás el mejor «F1» de los últimos años. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«F1 2020» renueva de forma considerable la saga de Codemasters y, además, permite ir tan a fondo en la simulación como quieras, o ser más accesible para jugadores de todos los niveles.

LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 78** | METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 89**

HYPERX TE REGALA 1 pack de teclado, alfombrilla y ratón.

Valorado en 150 €

HYPERX ALLOY CORE RGB

Hasta que no pruebes el Alloy Core RGB no te creerás la calidad de respuesta de su teclado de membrana. HyperX incluye, además, efectos de luz RGB personalizables, una resistencia enorme –¡incluso a salpicaduras de líquido!– y controles multimedia integrados.

CARACTERÍSTICAS

- **Tipo de teclado:** Membrana
- **Retroiluminación:** RGB (personalización multicolor de cinco zonas)
- **Efectos de luz:** 6 modos LED
- **Conexión:** USB 2.0
- **Antighosting:** Multitecla
- **Resistente a salpicaduras**

HYPERX FURY ULTRA

Seguro que nunca has probado una alfombrilla gaming como la Fury Ultra. No solo te ofrece una enorme superficie para deslizar el ratón y una sujeción perfecta, sino que podrás disfrutar aún más de tus juegos gracias a sus efectos de iluminación RGB. ¡Espectacular!

CARACTERÍSTICAS

- **Efectos de luz:** RGB por LED
- **Tipo de cable:** Trenzado
- **Longitud del cable:** 1.8 m
- **Peso:** 580 g
- **Grosor:** 5 mm
- **Dimensiones:** 359.4 x 299.4 mm
- **Material:** Plástico

HYPERX PULSEFIRE CORE

Un ratón gaming de diseño simétrico, pensado para poder ser usado con agarre de palma o garra, con siete botones programables, resolución de hasta 6200 dpi y un deslizamiento suave y preciso. Con el Pulsefire Core tendrás el control total sobre tus juegos favoritos.

CARACTERÍSTICAS

- **Sensor:** Pixart PAW3327
- **Resolución:** Hasta 6.200 ppp
- **Velocidad:** 220 IPS
- **Botones:** 7
- **Retroiluminación:** RGB
- **Conexión:** USB 2.0
- **Tipo de cable:** Trenzado
- **Peso:** 87 g (sin cable)

CÓMO PARTICIPAR

Entra en tu cuenta de twitter

Sigue a **@HyperXSpain** y tuitea, mencionando a **@HyperXSpain** y **@MM_Micromania**, un slogan relacionado con los productos de HyperX. Ejemplo: "Los juegos de PC son aún mejores con los periféricos del concurso de @HyperXSpain y @MM_Micromania".

Este concurso estará vigente dos meses, hasta el 30 de septiembre.

Kingston, el logo de Kingston e HyperX son marcas registradas de Kingston Technology Corporation. Todos los derechos reservados. Otras marcas pueden ser propiedad de sus respectivos titulares.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. **MINECRAFT DUNGEONS (7)**
   ■ Acción/Rol ■ Mojang/Microsoft
2. **LOS SIMS 4 (12)**
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. **MINECRAFT (7)**
   ■ Simulación ■ Mojang/Microsoft
4. **FAR CRY NEW DAWN (18)**
   ■ Acción ■ Ubisoft
5. **FIFA 20 (3)**
   ■ Deportivo ■ Electronic Arts
6. **RED DEAD REDEMPTION 2 (18)**
   ■ Aventura ■ Electronic Arts
7. **CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3 (18)**
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
8. **CALL OF DUTY INFINITE WARFARE (18)**
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
9. **CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE (18)**
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
10. **CALL OF DUTY BLACK OPS III (18)**
    ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI de junio de 2020.

U.K.

1. **MINECRAFT (7) (DESCARGA)**
   ■ Simulación ■ Mojang
2. **WOW SHADOWLANDS EPIC EDITION (12)**
   ■ Rol Online ■ Activision Blizzard
3. **FOOTBALL MANAGER 2020 (3)**
   ■ Deportivo ■ SEGA
4. **THE SIMS 4 STANDARD ED. (12) (DESCARGA)**
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. **MINECRAFT WIN 10 S.C. (7) (DESCARGA)**
   ■ Simulación ■ Mojang
6. **THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG.ED. (18)**
   ■ Rol/Acción ■ Bethesda
7. **C&C THE ULTIMATE ED. (16) (DESCARGA)**
   ■ Estrategia ■ Electronic Arts
8. **X-PLANE 11 & AEROSOFT AIRPORT COLL. (3)**
   ■ Simulación ■ Aerosoft
9. **MURDER, MISTERY & MADNESS T.P. (12)**
   ■ Aventura ■ Focus Multimedia
10. **MS FLIGHT PREMIUM DELUXE (3) (DESC.)**
    ■ Simulación ■ Microsoft

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de julio de 2020.

U.S.A

1. **CYBERPUNK 2077**
   ■ Rol ■ Warner Bros. Interactive
2. **NEW WORLD STEEL BOOK**
   ■ Rol Online ■ Activision Blizzard
3. **GRAND THEFT AUTO V**
   ■ Rol Online ■ Bethesda
4. **SID MEIER'S CIVILIZATION VI**
   ■ Estrategia ■ 2K Games
5. **THE SIMS 3 STARTER PACK**
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. **THE SIMS 4**
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. **WOW BATTLE FOR AZEROTH COLL. EDITION**
   ■ Rol Online ■ Activision Blizzard
8. **DESTRÓY ALL HUMANS! CRYPTO-137 ED.**
   ■ Acción ■ THQ Nordic
9. **STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER**
   ■ Acción ■ Electronic Arts
10. **THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG.ED.**
    ■ Rol/Acción ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de julio de 2020.

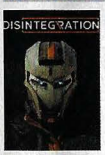
RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DISINTEGRATION

N

■ ACCIÓN/ESTRATEGIA ■ V1 INTERACTIVE/PRIVATE DIVISION
■ TAKE 2 ■ 49.99 €



Una original y estupenda propuesta que ofrece acción, estrategia y desafíos con mucho estilo, que solo se va algo lastrado por lo reiterativo de sus misiones y un precio algo elevado.

■ COMENTADO EN MM 300 ■ PUNTUACIÓN: 80

3 GEARS TACTICS

■ ACCIÓN/ESTRATEGIA ■ SPLASH DAMAGE/THE COALITION
■ XBOX GAME STUDIOS/MICROSOFT ■ 69.99 €

La saga «Gears» da un giro radical, cambiando de género. El universo de juego se adapta a la perfección a los combates estratégicos por turnos, ofreciendo un desafío con estilo inédito.

■ COMENTADO EN MM 299 ■ PUNTUACIÓN: 82

4 XCOM CHIMERA SQUAD

=

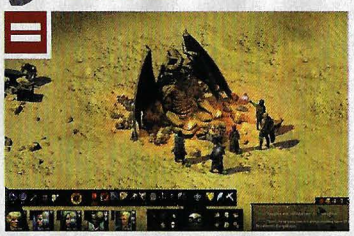
■ ACCIÓN TÁCTICA/ESTRATEGIA ■ FIRAXIS/2K
■ TAKE TWO ■ 19.99 €

La vuelta de la saga «XCOM» nos ha cogido por sorpresa, con una nueva propuesta que ofrece una jugabilidad renovada. El resultado ha sido tan bueno como te puedas imaginar.

■ COMENTADO EN MM 298 ■ PUNTUACIÓN: 86

9 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

=



■ ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €

Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90

10 DOOM ETERNAL

■ ACCIÓN ■ ID SOFTWARE/BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59.99 €

Id Software lo ha vuelto a hacer. Le da una vuelta completa a la jugabilidad, añade mecánicas, potencia, habilidades, nuevos demonios, ejecuciones, brutalidad... ¡Una obra maestra!

■ COMENTADO EN MM 297 ■ PUNTUACIÓN: 93

11 STREETS OF RAGE 4

=

■ ACCIÓN/BEAT'EM UP ■ DOTEMU/GUARD CRUSH/LIZARDCUBE
■ DOTEMU/YODREKA STUDIO ■ 24.99 €

Una saga mítica del mundo de las recreativas vuelve en espléndido estado de forma. Jugabilidad clásica –y difícil–, todo el espíritu de la saga y pequeños guiños retro a descubrir. ¡Genial!

■ COMENTADO EN MM 299 ■ PUNTUACIÓN: 84

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

La antigua China se ha convertido en la favorita de los estrategas.

32% de las votaciones

■ MM 288 ■ PUNTUACIÓN: 86
■ CREATIVE ASSEMBLY/SEGA ■ KOCH MEDIA

ACCIÓN

DOOM ETERNAL

«Doom» ha vuelto a lo grande renovando toda su fórmula.

36% de las votaciones

■ MM 297 ■ PUNTUACIÓN: 93
■ ID SOFTWARE/BETHESDA ■ KOCH MEDIA

AVENTURA

RED DEAD REDEMPTION 2

Una auténtica obra maestra en narrativa, diseño y jugabilidad.

39% de las votaciones

■ MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93
■ ROCKSTAR ■ TAKE 2

1 DEATH STRANDING

AVENTURA/ACCIÓN ■ KOJIMA PRODUCTIONS
505 GAMES ■ 59.99 €

La versión para PC de «Death Stranding» por fin está aquí y nos descubre un mundo tan alucinante como esperábamos. Su inusual ritmo de juego, sus posibilidades, una historia profunda y compleja, y la inmersión que ofrece al jugador hacen que, quizá, no sea un juego para todos. Pero es algo único.

COMENTADO EN MM 300 ■ PUNTUACIÓN: 82

5 WILLY JETMAN ASTROMONKEY'S REVENGE

ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ LAST CHICKEN GAMES
BADLAND GAMES ■ 12.49 €

Un indie español imprescindible por su perfecta combinación de jugabilidad, diversión, variedad, diseño artístico y sus múltiples guiños a títulos clásicos legendarios de hace décadas.

COMENTADO EN MM 296 ■ PUNTUACIÓN: 87

6 CONAN EXILES

ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
KOCH MEDIA ■ 39.95 €

Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

7 VIRTUAVERSE

AVENTURA ■ THETA DIVISION
BLOOD MUSIC ■ 14.99 €

El futuro cyberpunk de «VirtuaVerse» nos ofrece una aventura de estilo clásico, estética retro y profundidad enorme. Múltiples puzles lógicos y una jugabilidad estupenda te esperan.

COMENTADO EN MM 299 ■ PUNTUACIÓN: 86

8 RED DEAD REDEMPTION 2

ACCIÓN/AVENTURA ■ ROCKSTAR
TAKE TWO ■ 59.99 €

Por fin ha llegado al PC. Un western que se vive como una película. Una obra maestra de la narrativa, el diseño de personajes, la ambientación y la dirección artística. ¡Imprescindible!

COMENTADO EN MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93

12 ORI & THE WILL OF THE WISPS

PLATAFORMAS/ACCIÓN ■ MOON STUDIOS/XBOX GAME STUDIOS
MICROSOFT ■ 29.99 €

El regreso de Moon Studios nos trae una auténtica obra de arte audiovisual. La nueva aventura de Ori es una maravilla de jugabilidad, y un espectáculo gráfico y sonoro como no imaginas.

COMENTADO EN MM 297 ■ PUNTUACIÓN: 92

13 CONTROL

ACCIÓN/AVENTURA ■ REMEDY ENTERTAINMENT
505 GAMES ■ 59.99 €

Remedy ha vuelto a lo grande. «Control» resume toda la experiencia del estudio con un juego plagado de acción, poderes paranormales, una gran historia y un mundo alucinante.

COMENTADO EN MM 291 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 CLOUDPUNK

AVENTURA/ROL ■ ION LANDS
ION LANDS/MAPLE WHISPERING LIMITED ■ 19.99 €

Otro futuro distópico que parece salido de una mezcla entre "Blade Runner" y «Minecraft», por su estética pixel art maravillosa. Un placer de jugar y explorar, con un ritmo pausado.

COMENTADO EN MM 299 ■ PUNTUACIÓN: 82

15 RUNNER HEROES

PLATAFORMAS/RUNNER ■ IKIGAI PLAY
IKIGAI PLAY ■ 19.99 €

Con estilo de vieja escuela, IKIGAI Play nos ofrece un desafío exigente, divertido y que pone a prueba la precisión, sincronización, habilidad y concentración para superar sus 47 niveles.

COMENTADO EN MM 295 ■ PUNTUACIÓN: 86

ROL

THE OUTER WORLDS

La fantasía de ciencia ficción de Obsidian es el nuevo favorito.

31% de las votaciones

MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 81
OBSIDIAN ■ PRIVATE DIVISION

VELOCIDAD

F1 2019

La entrega más reciente de la saga de Codemasters es genial.

31% de las votaciones

MM 290 ■ PUNTUACIÓN: 89
CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA

SIMULACIÓN

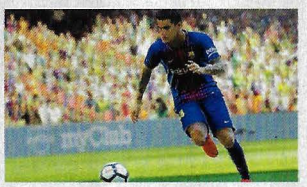
LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

33% de las votaciones

MM 286 ■ PUNTUACIÓN: 85
MAXIS / EA ■ EA

DEPORTIVOS



PES 2019

La última edición de «Pro Evolution Soccer» se sitúa líder.

35% de las votaciones

MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 80
KONAMI ■ KONAMI

La iniciativa para dar el salto

Descubre todos los detalles

digital completamente gratis!!!

en www.fxinteractive.com

FX STORE

STAR WARS SQUADRONS

¡Desata todo el poder de La Fuerza!

La segunda Estrella de la Muerte ha sido destruida. Palpatine ha desaparecido. Pero tras la Batalla de Endor la guerra entre el Imperio y la Alianza no ha concluido. ¡Elige tu bando y lucha!

Hace mucho tiempo, en un PC muy, muy limitado, nos sumergimos en el universo de Star Wars y combatimos en las más épicas escaramuzas espaciales pilotando las naves más legendarias de la Alianza y el Imperio. Era el siglo pasado. «X-Wing vs TIE Fighter» nos puso a los mandos de X-Wing, TIE Fighter, Y-Wing, Interceptores TIE y muchas naves más. Era 1997. Y si entonces, con máquinas tan limitadas que hasta un smartphone de hoy es muchísimo más potente, pudimos sentir todo el poder de La Fuerza como si estuviéramos metidos en las películas de Star Wars, imagina lo que será «Squadrons». Este heredero directo del espíritu del clásico será, literalmente, el juego con el que soñábamos entonces.

¡Elige tu bando!

El anuncio de «Star Wars Squadrons» nos pilló a todos por sorpresa. No solo porque EA apostaba de nuevo por llevar más allá el universo cinematográfico, sino por hacerlo con un juego que revive la esencia de la saga clásica de combate espacial, y además a lo grande. Su apartado visual será deslumbrante. Todo lo que se ha mostrado hasta ahora está desarrollado sobre el motor real del

> **"El espíritu del clásico «X-Wing vs TIE Fighter» revivirá en este nuevo simulador de combate"**

INFOMANÍA

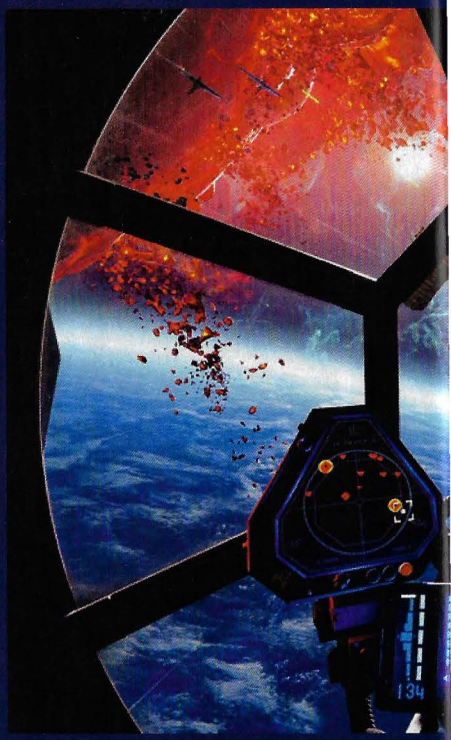
DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Motive/Electronic Arts
- **Fecha prevista:** 2 de octubre de 2020

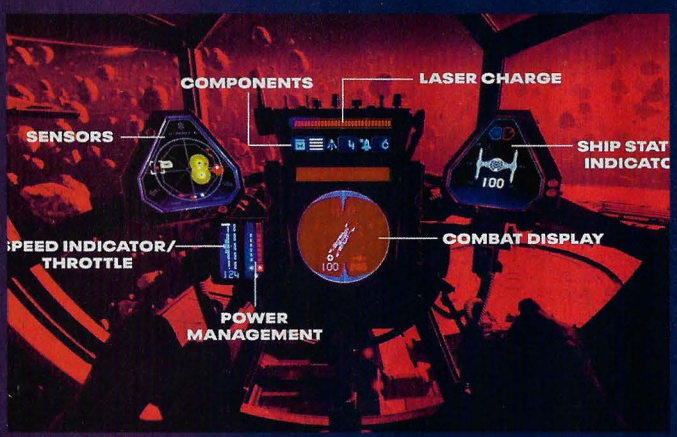
CÓMO SERÁ

- Será un **juego de combates espaciales,** cuya acción tendrá lugar en el período posterior a «El Retorno del Jedi».
- **Podremos unirnos a la Alianza o el Imperio,** pilotando algunas de sus naves más míticas.
- Por ahora se han confirmado **cuatro clases de nave por cada bando.**
- Podremos **librar batallas multijugador con soporte de plataformas cruzadas.**
- Se ha confirmado que tendrá soporte para **Realidad Virtual.**

¡Desata la Fuerza el próximo otoño con el espectáculo total de Star Wars! El anuncio de «Star Wars Squadrons» rescata el espíritu de clásicos como «X-Wing vs TIE Fighter», llevado al máximo realismo con la tecnología gráfica actual... ¡y con soporte de Realidad Virtual! ¿Estás listo para la batalla más grande del universo?



Las secuencias cinemáticas nos sumergirán en el mundo de Star Wars, casi como si estuviéramos dentro de alguna de las películas de la trilogía cinematográfica original. ¿Llegaremos a ver a Luke Skywalker o combatir junto a él?



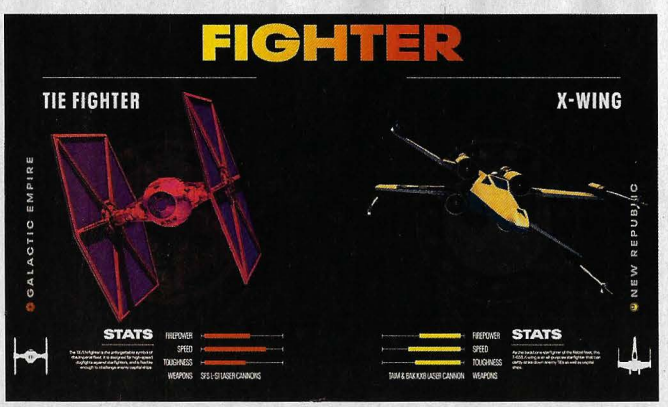
juego, y cada escena parece sacada de cualquiera de las películas de Star Wars. Además, continuará con la esencia del combate con ambos bandos. Sí, en «Squadrons» no nos limitaremos a luchar contra el Imperio... ¡también podremos luchar por él!

El combate espacial entre Alianza e Imperio será el eje de todo el diseño, pero llevando el realismo al límite –siempre dentro de su espíritu de juego de acción–. El apartado gráfico será uno de los pilares para este realismo, claro. Pero no el único. El uso de cuatro clases de nave por bando –como ves más abajo–, los perfectos y detallados cockpit de cada nave, la comunicación entre los jugadores en el multi... Y, además, el multijugador soportará plataformas cruzadas. Nunca sabremos si nuestros aliados o enemigos participan desde su PC o consola... ¡o visor de RV!

¡Dentro de la batalla!

El soporte de Realidad Virtual en «Star Wars Squadrons» será otro de sus elementos diferenciadores. Motive y EA llevarán, así, la inmersión en el mundo de Star Wars al límite. Y esos combates se celebrarán en, al menos, seis escenarios ya confirmados: Sis-

MUCHO MÁS QUE X-WINGS Y TIE FIGHTERS: ¡TENDRÁS TODA UNA FLOTA A TU ALCANCE!



Las batallas entre los TIE Fighter y los X-Wing serán, sin duda, la estrella de «Squadrons», pero como ocurría en el clásico «X-Wing vs TIE Fighter», no serán las únicas naves a nuestra disposición ni contra las que combatiremos.

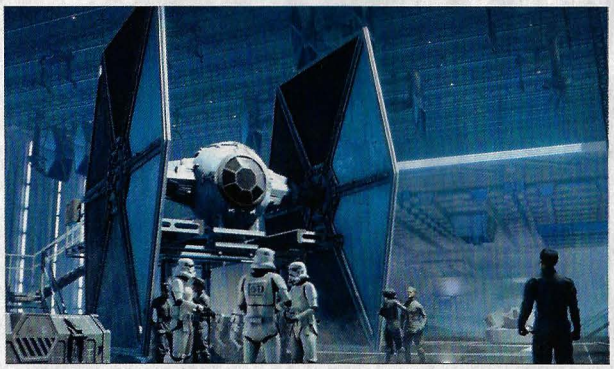
Por ahora, se han confirmado cuatro naves distintas por bando. Por la Alianza, el X-Wing, el Y-Wing, el A-Wing y el U-Wing. Por el lado del Imperio podremos pilotar los TIE Fihgter, TIE Bomber, TIE Interceptor y TIE Reaper.

subo, Galitan, el Abismo Zaviano, Yavin Prime, Esseles y los Astilleros de Nadiri.

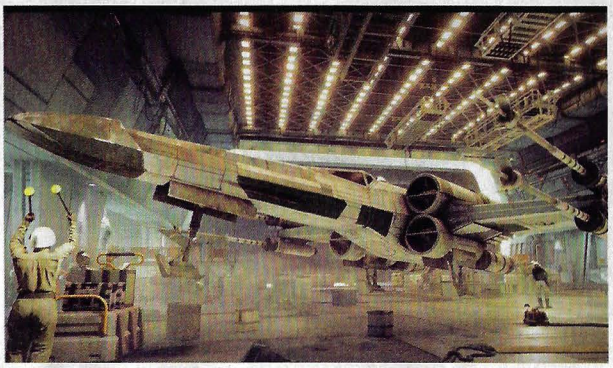
Pero esos combates no serán únicamente multijugador en tus distintas variantes –Refriega (5v5) o Batallas de Flotas–. En «Star Wars Squadrons», si así lo prefieres, podrás disfrutar de una campaña indiviual que, además, se podrá jugar en ambos bandos, eligiendo luchar por la República o el Imperio.

Nunca nos hemos sumergido de un modo tan intenso en el universo Star Wars como propone «Squadrons». Está consiguiendo que empecemos a sentir todo el poder de La Fuerza. ¿Lo notas tú también? **A.C.G.**

¡ELIGE TU BANDO Y DOMINA LA GALAXIA!



El Escuadrón Titán del Imperio Galáctico será en el que lucharemos, si optamos por unirnos a las fuerzas del lado oscuro. Además, podremos personalizar a nuestro piloto a medida que ascendamos de rango.



Si decidimos luchar en la Alianza Rebelde, nuestro destino será el Escuadrón Vanguard. Como en el bando imperial, nuestros pilotos y naves podrán ser personalizados en prácticamente casi todo.

Los combates multijugador, incluso entre plataformas cruzadas -Xbox One, PS4, PC y RV-, ofrecerán escenas espectaculares, pero en «Star Wars Squadrons» también podremos disfrutar de una campaña individual, centrada en el período tras la Batalla de Endor, cuando la Alianza destruyó la segunda Estrella de la Muerte.

MIKE PONDSMITH

PSICÓLOGO CONDUCTISTA. DISEÑADOR DE JUEGOS. PADRE DE CYBERPUNK 2020. 66 AÑOS

Nació en una base militar. Su padre, oficial de la fuerza aérea, también era psicólogo, lo que condujo su carrera en la universidad, donde se licenció en Psicología Conductista y también en Diseño Gráfico.

Le gustaba diseñar juegos desde niño, pero no fue hasta que un amigo le enseñó una copia del original Dungeos & Dragons que no se interesó por los juegos de rol. Sin embargo, la temática de fantasía no era algo que le gustara demasiado, prefiriendo la ciencia ficción.

Antes de convertirse en diseñador de juegos de rol de mesa trabajó en la industria del videojuego como diseñador gráfico. Su primer trabajo tras la universidad fue como diseñador de cajas y anuncios para la California Pacific Computer Company. También trabajó con Richard Garriott en los primeros «Ultima».

Siempre vio la limitación técnica de los ordenadores de los 80 como un problema para el diseño, lo que le llevó, finalmente, a centrarse en los juegos de rol de mesa.

En 1988 apareció la primera versión de Cyberpunk. El juego tuvo varias versiones, siendo la segunda, Cyberpunk 2020, la que inspira el juego de CD Projekt RED.

En una charla en Gamelab Live comentó que ya vivimos en una sociedad, políticamente, como la de Cyberpunk.

Puedes seguirle en Twitter en: @MikePondsmith

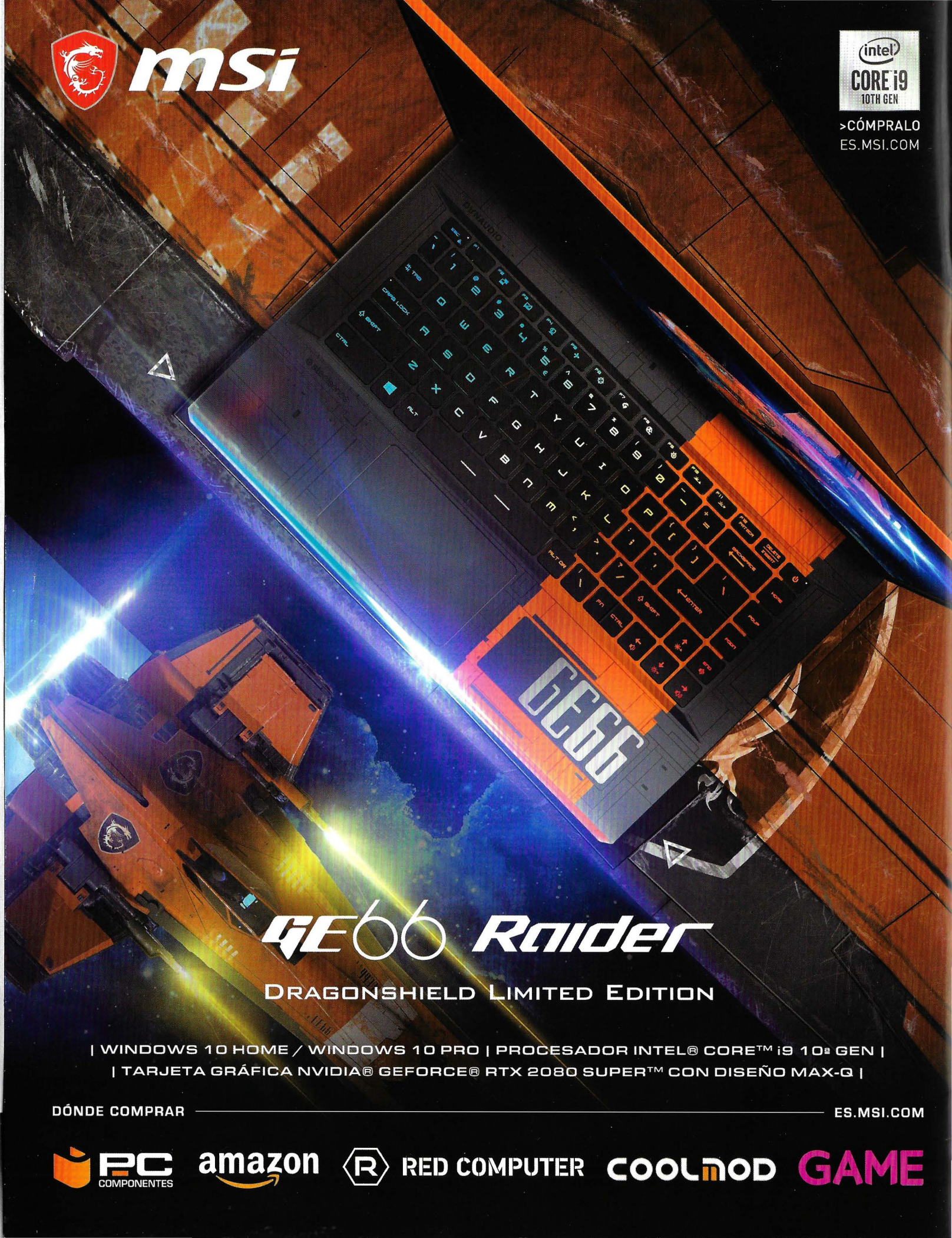
NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía
Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día
SEPTIEMBRE 28

micromanía.es

¡DESCÁRGATE TU JUEGO!

IMPERIVM ANTHOLOGY
¡VIVE LA MEJOR ESTRATEGIA HISTÓRICA EN PC!

¡Entra y consíguelo ya!


msi
intel
CORE i9
10TH GEN
>CÓMPRALO
ES.MSI.COM
GE66 Raider
DRAGONSHIELD LIMITED EDITION
| WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | PROCESADOR INTEL® CORE™ i9 10ª GEN |
| TARJETA GRÁFICA NVIDIA® GEFORCE® RTX 2080 SUPER™ CON DISEÑO MAX-Q |
DÓNDE COMPRAR
ES.MSI.COM
PC COMPONENTES
amazon
RED COMPUTER
COOLMOD
GAME